T.C.
KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI

YERLİ VE YABANCI ANİMASYON FİLMLERİNİN SOSYO- KÜLTÜREL VE TEKNOLOJİK AÇIDAN KARŞILAŞTIRILMASI

ALİ İLTER AÇIL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DR. ÖĞR. ÜYESİ KÖKSAL BİLİRDÖNMEZ

2022
KASTAMONU

TAAHHÜTNAME

Bu tezin tasarımı, hazırlanması, yürütülmesi, araştırmalarının yapılması ve bulgularının analizlerinde bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu; ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını, bilimsel etiğe uygun olarak kaynak gösterildiğini bildirir ve taahhüt ederim.

ALİ İLTER AÇIL

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

YERLİ VE YABANCI ANİMASYON FİLMLERİNİN SOSYO- KÜLTÜREL VE TEKNOLOJİK AÇIDAN KARŞILAŞTIRILMASI

ALİ İLTER AÇIL

KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI

DANIŞMAN:DR. ÖĞR. ÜYESİ KÖKSAL BİLİRDÖNMEZ

Animasyon filmleri, dünyada hızlı bir şekilde büyüyen ve gelişen film sektörlerden biridir. Sektördeki bu gelişmeler teknoloji alanındaki gelişmelere bağlı olarak kendini geliştirmektedir. Son yıllarda gelişen ve değişen animasyon endüstrisi, sinema sektörünün önemli bir pazar alanını oluşturmaktadır. Bu araştırmada pek çok kaynaktan animasyon kelimesinin kökenine ve anlamına yer verilmiş ve animasyon filmlerinin dünyadaki ve Türkiye'deki tarihi gelişimi kronolojik olarak ele alınmıştır. Bu bağlamda konuyla ilgili kapsamlı literatür araştırmasına ve film araştırmalarına yer verilmiştir. Çalışmada Avrupa'da gösterime girmiş 10 animasyon filmi ile Türkiye'de gösterime girmiş 10 animasyon film, sosyo-kültürel ve teknolojik açıdan karşılaştırılmıştır. Araştırmada 6 alan uzmanı ve 5 psikolog görüşlerine başvurulmuştur ve asgari ücret gelir tablosu OECD ülkelerine göre incelenmiştir. Sonuç olarak alan uzmanlarına göre sosyo-kültürel ve teknolojik anlamdaki gelişmiş olan ülkelerde animasyon endüstrisi gelişim gösterdiğini söyleyebiliriz. Araştırmada elde edilen sonuçlar doğrultusunda bu araştırmaya ve animasyon endüstrisinin gelişimine yönelik öneriler getirilmiştir.

ANAHTAR KELİMELER: Animasyon, Stüdyo, Film, Çizim, Sosyo-Kültürel, Teknolojik

Ocak 2020, 104 Sayfa.

ABSTRACT

MSC THESIS

ANALYSIS OF LOCAL AND FOREING ANIMATED FILMS IN TERMS OF SOCIO-CULTURAL AND TECHNOLOGICAL ASPECTS

ALİ İLTER AÇIL

KASTAMONU UNIVERSITY INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCE
ART AND DESIGN DEPARTMENT

SUPERVISOR:DR. LECTURER KÖKSAL BİLİRDÖNMEZ

Animated films are one of the rapidly growing and developing film sectors in the world. These developments in the sector develop themselves depending on the developments in the field of technology. The animation industry, which has developed and changed in recent years, constitutes an important market area of the cinema industry. In this research, the origin and meaning of the word animation are included from many sources and the historical development of animated films in the world and in Turkey is discussed chronologically. In this context, extensive literature research and film studies on the subject are included. In the study, 10 animated films released in Europe and 10 animated films released in Turkey were compared in terms of socio-cultural and technological aspects. In the research, the opinions of 6 field experts and 5 psychologists were consulted and the minimum wage income table was analyzed according to OECD countries. As a result, according to field experts, we can say that the animation industry has developed in countries that are socio-culturally and technologically developed. In line with the results obtained in the research, suggestions were made for this research and the development of the animation industry.

KEYWORDS: Animation, Studio, Movie, Draw, Socio–Cultural, Technologıcal

January 2022, 104 Page

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitimim boyunca sanat alanına ilişkin çalışmalar yapmam konusunda beni cesaretlendirerek desteklerini esirgemeyen kıymetli danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Köksal BİLİRDÖNMEZ'e teşekkürlerimi ve şükranlarımı sunarım. Ayrıca tez süresi boyunca desteklerini esirgemeyen, çalışmamla yakından ilgilenen hocalarım Dr. Öğr. Üyesi Muhammet İNCEAĞAÇ'a, Dr. Öğretim Üyesi Begüm Aylin ÖNDER'e, Arş. Gör. Meryem SALAR'a ve bu süre zarfında beni destekleyen, moral veren kıymetli arkadaşlarım Oğuzhan Ünal, Anıl Cem Özcan, Rugeş Demir ve Burak Kılıç'a teşekkür ederim. Son olarak tez yazmak için huzur, mutluluk ve enerji veren, her zaman varlıklarını yanımda hissettiğim kıymetli anneme ve babama da şükranlarımı sunuyorum.

Ali İlter AÇIL

Kastamonu, 2022

İÇİNDEKİLER

TEZ ONAYI ..... **ii**
TAAHHÜTNAME ..... **iii**
ÖZET ..... **iv**
ABSTRACT ..... **v**
TEŞEKKÜR ..... **vi**
İÇİNDEKİLER ..... **vii**
ŞEKİLLER VE GÖRSELLER DİZİNİ ..... **xi**
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ ..... **xiii**
1. GİRİŞ **1**
1.1 Çalışmanın Amacı 1
1.2 Çalışmanın Yöntemi 1
1.3 Çalışmanın Önemi 2
1.4 Çalışmanın Sınırlılıkları 2
1.5 Çalışmanın Problemi 2
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE **3**
21. Animasyon Filmlerinin Ortaya Çıkışı ve Gelişimi… **3**
2.1.1. Amerika'da Animasyon 7
2.1.2. Kanada'da Animasyon 8
2.1.3. Almanya'da Animasyon 10
2.1.4. Fransa'da Animasyon 11
2.1.5. İspanya'da Animasyon 13
2.1.6. Japonya'da Animasyon 15
2.1.7. İngiltere'de Animasyon 17
22. Türkiye'de Animasyon Filmlerinin Ortaya Çıkışı ve Tarihi Gelişimi **19**
2.2.1. 1930'lu ve 1940'lı yıllarda Türkiye'de Animasyon Sineması 19
2.2.2. 1950'li Yıllarda Türkiye'de Animasyon Sineması 20
2.2.3. 1960'lı Yıllarda Türkiye'de Animasyon Sineması 21
2.2.4. 1970'li Yıllarda Türkiye'de Animasyon Sineması 22
2.2.6. 1990'lı Yıllarda Türkiye'de Animasyon Sineması 23
2.2.7. 2000'li Yıllarda Türkiye'de Animasyon Sineması 26
2.2.8. Günümüzde Animasyon Sineması 27
23. Animasyon Film Teknolojisinde Kullanılan Başlıca Yöntemler ve Teknikler **29**

2.3.1. Geleneksel Animasyon Yöntemi 29
2.3.2. Kısıtlı Animasyon Yöntemi 29
2.3.3. Bilgisayar Animasyonlu Yöntemi 29
2.3.4. İki Boyutlu Animasyon Yöntemler 30
2.3.5. Üç Boyutlu Animasyon Yöntemi 31
2.3.6. Stop-Motion Animasyon Yöntemi 31
2.3.7. Çizgi Animasyon Tekniği 32
2.3.8. Nesne Animasyonu Tekniği 33
2.4. Animasyon Sinemasının Dünden Bugüne Mekânsal Gelişimi… 34
2.4.1. Winsor Mccay Dönemi 34
2.4.2. Walt Disney - Mickey Mouse Dönemi 35
2.4.3. Fleıscher Biraderler Dönemi 36
2.4.4. Ub Iwerks Dönemi 37
2.4.5. Warner Bros. Dönemi 38
2.4.6. Norman Klein (Geleneksel Yedi Dakikalık Çizgi Filmin Sonu) 39
2.4.7. Dijital Animasyon - Pixar Dönemi 40
2.5. Türkiye'de ve Avrupa'da Yayınlanan Animasyon Filmleri Hakkında Bilgiler 43
2.5.1. Türkiye'de Yayınlanan Animasyon Filmleri 43
2.5.1.1. Kötü Kedi Şerafettin 43
2.5.1.2. Allah'ın Sadık Kulu Barla 44
2.5.1.3. Rafadan Tayfa Dehliz Macerası 45
2.5.1.4. Kral Şakir Korsanlar Diyarı 46
2.5.1.5. Rafadan Tayfa Göbekli Tepe 47
2.5.1.6. Bulmaca Kulesi Dev Kuşun Gizemi 48
2.5.1.7. Renkli Balık Yeni Dünyalar Kâşifi 49
2.5.1.8. Canım Kardeşim Benim 50
2.5.1.9. Fırıldak Ailesi 50
2.5.1.10. Kaptan Pengu ve Arkadaşları: Mandalinanın Günlüğü… 51
2.5.2. Avrupa'da Yayınlanan Animasyon Filmleri 52
2.5.2.1. Shaun The Sheep Movie-Kuzular Firarda 52
2.5.2.2. The Lego Movie – Lego Filmi 53
2.5.2.3. Finding Nemo – Kayıp Balık Nemo 54
2.5.2.4. Cloudy With A Chance Of Meatballs –Köfte Yağmu… 55

2.5.2.5. A Town Called Panic – Köydeki Panik… 56
2.5.2.6. Mary and Max 57
2.5.2.7. Persepolis 58
2.5.2.8. Buz Devri 59
2.5.2.9. Arabalar 60
2.5.2.10. Aslan Kral 61
3. YÖNTEM
3.1. Araştırmanın Modeli 62
3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi 62
3.3. Veri Toplama Araçları 62
4. BULGULAR VE YORUMLAR 65
4.1. Uzmanlar
4.1.1. Uzman Görüşü 1… 68
4.1.2. Uzman Görüşü 2… 70
4.1.3. Uzman Görüşü .3… 71
4.1.4. Uzman Görüşü 4… 75
4.1.5. Uzman Görüşü 5… 77
4.1.6. Uzman Görüşü 6… 80
4.2. Psikologlar 82
4.2.1. Psikolog Görüşü 1 82
4.2.2. Psikolog Görüşü 2 84
4.2.3. Psikolog Görüşü 3 87
4.2.4. Psikolog Görüşü 4 88
4.2.5. Psikolog Görüşü 5 89
5. SONUÇ VE TARTIŞMA 90
6. ÖNERİLER… 95
KAYNAKLAR 96

ŞEKİLLER DİZİNİ

SAYFA

Şekil 1. Animasyon Çizimleri 3
Şekil 2. Animasyon Filmleri 4
Şekil 3. Edd Catmull 6
Şekil 4. Amerikan Yapımlı Monsters, Inc 7
Şekil 5. Kanada Yapımlı Köfte Yağmuru 8
Şekil 6. Kanada Yapımlı Animasyon Filmi 9
Şekil 7. Almanya Yapımlı Animasyon Filmi 10
Şekil 8. Almanya Yapımlı Animasyon Filmi 11
Şekil 9. Annecy Uluslararası Animasyon Film Festivali 12
Şekil 10. Carton Forum Filmleri 12
Şekil 11. Fransa Yapımlı Animasyon Film 13
Şekil 12. İspanya Yapımlı Animasyon Filmi 14
Şekil 13. İspanya Yapımlı Animasyon Filmi 15
Şekil 14. Osamu Tezaku 15
Şekil 15. Japonya Yapımlı Animasyon Filmi 16
Şekil 16. Hayvan Çiftliği 17
Şekil 17. Kahraman Güvercinler 18
Şekil 18. İskelet Dansı 19
Şekil 19. Amca Bey Plajda 20
Şekil 20. Evvel Zaman İçinde 21
Şekil 21. Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü 22
Şekil 22. Herkül 25
Şekil 23. TRT Çocuk 27
Şekil 24. İksir: Dedemin Sırrı 28
Şekil 25. Bilgisayar Animasyonu 30
Şekil 26. 2 Boyutlu Animasyon Yöntemi 30
Şekil 27. 3 Boyutlu Animasyon Film 31
Şekil 28. Stop Motıon Animasyon Yöntemi 32
Şekil 29. Winsor Mccay – Little Nemo 34
Şekil 30. Walt Disney – Mıchey Mouse Karakteri 35
Şekil 31. Fleıscher 36
Şekil 32. Ub Iwerks 37
Şekil 33. Harry Warner, Albert Warner, Sam Warner, Jack Warner 38
Şekil 34. Norman Kleın – 7 Mınutes 39
Şekil 35. Masum Sanık Roger Rabbit 40
Şekil 36. Pixar Animasyon Stüdyosu… 40
Şekil 37. Dijital Animasyon Örnek Film 41
Şekil 38. Dijital Animasyon Programı 41

Şekil 39. Dijital Animasyon Programı 42
Şekil 40. Kötü Kedi Şerafettin Film Afişi 43
Şekil 41. Allah'ın Sadık Kulu Barla Film Afişi 44
Şekil 42. Rafadan Tayfa Dehliz Macerası Film Afişi 45
Şekil 43. Kral Şakir Korsanlar Diyarı Film Afişi 46
Şekil 44. Rafadan Tayfa Göbekli Tepe Film Afişi 47
Şekil 45. Bulmaca Kulesi Dev Kuşun Gizemi Film Afişi 48
Şekil 46. Renkli Balık Yeni Dünyalar Kâşifi Film Afişi 49
Şekil 47. Canım Kardeşim Benim Film Afişi 50
Şekil 48. Fırıldak Ailesi Film Afişi 50
Şekil 49. Kaptan Pengu ve Arkadaşları: Mandalinanın Günlüğü Film Afişi 51
Şekil 50. Kuzular Firarda Film Afişi 52
Şekil 51. Lego Film Afişi 53
Şekil 52. Kayıp Balık Nemo Film Afişi 54
Şekil 53. Köfte Yağmuru Film Afişi 55
Şekil 54. Köydeki Panik Film Afişi 56
Şekil 55. Mary and Max Film Afişi 57
Şekil 56. Persepolis Film Afişi 58
Şekil 57. Buz Devri Film Afişi 59
Şekil 58. Arabalar Film Afişi 60
Şekil 59. Aslan Kral Film Afişi 61
Şekil 60. OECD sabit fiyatlarla ABD doları cinsinden yıllık asgari ücret gelirinin aylığa bölünmüş değeri 65

1. GİRİŞ

Dünya üzerinde görsel ve işitsel endüstri günümüzde büyük ilerleme sağlamıştır. Bu ilerlemenin önemli bir bölümü animasyon sinema endüstrisi oluşturmaktadır. Animasyon sinemasının yaygın ulaşım alanları olan Televizyon, Sinema ve dijital platformlar sayesinde önemli bir konumda bulunmaktadır. Son yıllarda oyun ve yazılım teknolojilerinin gelişmesi ile animasyon alanı daha da gelişim göstermiş ve farklı mecralarda da ilerleme kaydetmiştir. Bu sebeple geçmişte olduğu gibi günümüzde de animasyon endüstrisi; mimari, tıp, savunma, yüksek teknolojili sektörler ile medya, eğlence gibi çok geniş bir yelpazede kullanılmaktadır. Çünkü günümüzde sinema sanatının yapımında yer alan tasarımcılar, bilgisayar, sinema ve televizyon sayesinde yaratıcılığının sınırları zorlanmış, hayal gücü gerçeğe dönüştürerek, bunları gerçek hayatla birleştirip sinema, televizyon yapımlarında uygulamayı başarmışlardır. Bunların altında yatan temel şey teknolojidir. Tez çalışmasında Avrupa'nın teknoloji alanında geliştiği doğal olarak da iyi filmlere imza attığı görülmektedir. Tez çalışmasında ele alınan on yerli ve yabancı filmin gişe ve hasılatına bakıldığında Türkiye'nin animasyon sinemasındaki başarısı son yıllarda göze çarpmaktadır. Bu başarı daha çok Türkiye'nin teknoloji bakımından ilerleme kat etmesi, animasyon eğitimi veren yerlerin sayısında artış sağlanması ve bu işe ilgi duyan kişilerin artmasına bağlanabilir. Ülkelerin okuma yazma oranı, sosyal kültürel faaliyetlerin desteklenmesi ve katılımı ve asgari ücret gelir dağılımı gibi hususlar animasyon sektörünü doğrudan veya dolaylı olarak etkilediğini söylemek mümkündür.

1.1. Çalışmanın Amacı

"Yerli ve Yabancı Animasyon Filmlerinin Sosyo-Kültürel ve Teknolojik Açıdan Karşılaştırılması"dır.

1.2. Çalışmanın Yöntemi:

Bu çalışma nitel bir araştırma olarak yürütülmüş ve çalışmada durum yöntemi kullanılmıştır. Durum çalışması araştırması, araştırmacının belli bir zaman içerisindeki çoklu sınırlandırılmış durumlar hakkında çoklu bilgi kaynakları (örneğin gözlem, mülakat, görsel-işitsel materyaller ve dokümanlar ve röportajlar) aracılığıyla detaylı ve derinlemesine bilgi topladığı, bir durum betimlemesi ya da durum temaları ortaya koyduğu yaklaşımdır (Subaşı ve Okumuş 2017).

Alan yazı incelenerek OECD ülkeleri gelir dağılımlarına yer verilmiştir. Ayrıca uzman görüşleri ve psikologların görüşlerine yer verilmiştir.

1.3. Çalışmanın Önemi

Kitle iletişim araçları içerisinde animasyon, dünyada en etkili araçlardan biridir. Toplumun sahip olduğu kültürel değerler arasında mizah unsuru, yaşayış şekli ve estetik değerler sinema filmleri sayesinden kuşaktan kuşağa aktarılmasında son derece önemli bir olgudur. Çünkü birey bu filmler sayesinde bilinçlenmekte, yaşam tarzını değiştirebilmekte ve farklı bir bakış açısı kazanabilmektedir. Bu sebeple animasyon endüstrisinin birey üzerine olumlu etkileri bulunmaktadır. Bu çalışma yerli ve yabancı filmlerin mukayesesi üzerine kuruludur. Bu bakımdan animasyon endüstrisinin Türkiye'de ve Avrupa ülkelerindeki durumu, ilerleyişi ve karşılaştırılması hakkında bilgiler verdiğinden çalışmayı önemli kılmaktadır.

1.4. Çalışmanın Sınırlılıkları

Bu araştırmada uzman görüşleri ve 2010-2021 yılları arasında ABD, Almanya, Fransa Kanada, İngiltere, İspanya, Japonya ve Türkiye ile sınırlıdır.

1.5. Çalışmanın Problemi

Ekonomik ve teknolojik gelişmelerin 3D animasyon filmleriyle ilişkisi var mıdır?

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

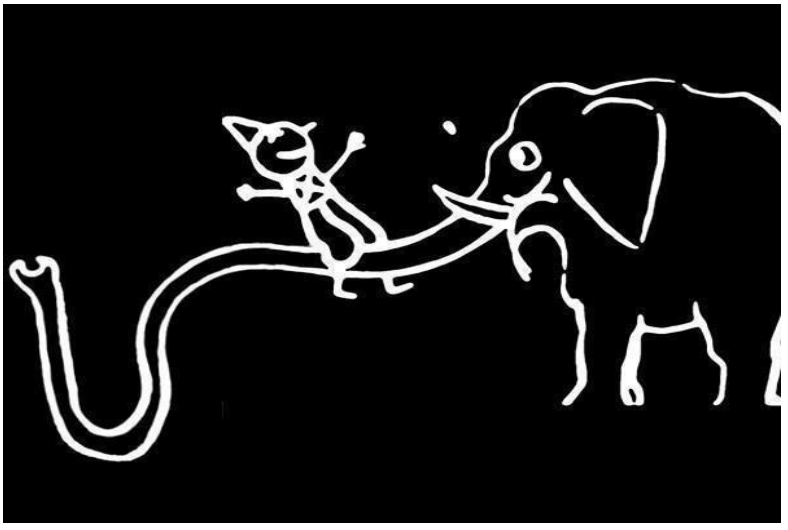
2.1. Animasyon Filmlerinin Ortaya Çıkışı ve Gelişimi

Literatür araştırmasında "animasyon" kelimesi için pek çok tanım yapılmıştır. Animasyon kelimesi Türk anlamı itibarıyla "Tek tek resimleri ya da hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek biçimde düzenleme ve filme aktarma işi" şeklinde tanımlanmaktadır (TDK, 2019). Farklı kaynaklarda ise "animasyon" kelimesinin tanımı şu şekildedir:

Wells (1998) e göre animasyon kavramsal olarak animasyon hareketsiz, çizgi, şekil gibi unsurların hareket yanılsaması katılarak, hareket ediyormuş hissiyatı verilen tasarımlardır.

Şekil 1.

Animasyon Çizimleri (URL-1)



Ilgaz (1997)'a göre animasyon "Durağan olanı yaşamla doldurma sanatıdır" Canlandırma sinemasını ise bu görüntülerin belirli bir hikâye içerisinde, sinema dilini araç olarak kullanarak bir araya getirmesi" şeklinde tanımlar. Bir başka tanımlama da Akören tarafından şu şekilde yapılmıştır: "arka arkaya birbirini takip eden bağlantılı hareket karelerinin saniyelik süre içerisinde bir canlandırma eylemidir" (Akören, 2018) şeklinde açıklamaktadır

Animasyonun yaratıcıları arasında önemli bir yere sahip olan Norman Mc Laren de animasyon kelimesini "Hareket eden çizimlerin değil, çizilenlerin hareketi sanatı olarak tanımlamaktadır.

Laren, iki kare arasında olan bir şeyin ne olduğu değil, karenin üzerinde ne olduğunun daha önemli olduğunu vurgulamakta ve animasyonu karelerde yer alan ama görünmeyen aralıklar oluşturma sanatı olduğunu ifade etmiştir (Akt. Aydın 1998: 27-28). Animasyonun başka bir tanımı yapan Kalyoncu da (2016) animasyonu hareketsiz resim, nesne gibi birçok unsurun hareket yanılsamasını gerçekleştirecek şekilde biçimlenmesi, uygulanması ve aktarılması olarak tanımlanmıştır.

Kırık ve Kozan (2015) 'a göre animasyonun genel anlamda dijital bir ortamda üretilen hareketsiz resimlerin art arda birbirini takip ettirecek ve devam ettirecek şekilde dizilerek seyircide hareket yanılsamasını sağlayan bir teknik işlem olduğunu ifade eder. Erkorkmaz ise (1996). Animasyonun bilgisayar, sinema, televizyon gibi algılı iletişim tekniklerine uygun bir şekilde hazırlanan, gerçekte hareket yeteneğine sahip olmayan çizgi, obje ya da dijital bilgilerden oluşan verinin hareket özelliği verilerek bir mesaj iletimi ve öykü için ses ve görüntü ortamına yansıması şeklinde oluştuğunu ifade eder.

Tüm bu tanımlar doğrultusunda animasyon sineması temelde çizilen karakter veya nesnelerin belirli bir düzen ve sistem içerisinde hareket ettirilerek canlandırmasıdır şeklinde tanımlayabiliriz

Şekil 2.

Animasyon Filmleri (URL-2)

Animasyon sineması akıl, beceri ve yaratıcılıkla birlikte sabrı ve özenli çalışmayı da gerektirmektedir. Animatör, çalışmasını gerçekleştirirken animasyonu temsil edebilecek en iyi hareketleri seçmek ve hareketi doğal akışı içerisinde görmek durumundadır. Bu durum, animatöre hareketlerin konumlandırılmasında uzman olmayı gerektirmektedir (Gümüştepe, 2001).

Animasyon sineması ile ilgili önemli çalışmaları olan Gilbert Seldes, "Güzel Sanat: Büyü" adlı çalışmasında animasyonun filminin yapılabilmesi için ortaya bir düşüncenin atılmış olması gerektiğini ifade etmektedir. Seldes, ortaya konulan düşüncenin etrafında tasarımcının, animatörün ve film yapımcısının ortak karar vermesi gerektiğine ve bunun sonucunda da kişilerin kararı doğrultusunda filmin oluşturulmaya başlandığı ifade edilmektedir (Seldes, 1979). Blair (1994) "Animasyon Yapım Teknikleri" adlı kitabında animasyonda karakter geliştirme, karakter hareketleri, diyalog ve teknik gibi konularda önemli bilgiler vermektedir. Blair'e göre animasyonda temel şart, karakterin gerçekleştireceği hareketin planının çıkarılmasıdır. Dolayısıyla bir animasyon filminin nasıl ortaya konulacağı hakkında önemli bilgiler ortaya konulmuştur.

Animasyon filmlerinin ortaya çıkışı ve gelişimi eski bir zamana dayanmaktadır. Animasyonun temelinde bir hareket vardır. Bu hareket ilkel toplumlardan itibaren insanların kendini ifade etme yöntemlerinden biri olmuştur. İlkel insanların kutlama törenleri, doğaya yakınlaşmak için yapılan törenler ya da kötü ruhları kovmak için yapılan törenler gibi etkinliklerde sunulan dans ve benzeri görsel canlandırmalar animasyon gösterilerinin temelini oluşturmaktadır. Bu tür törenlere dünyanın her yerinde farklı topluluklar içinde rastlanmaktadır [Milli Eğitim Bakanlığı (MEB, 2014)]. Animasyon filmlerinin ilk ortaya çıkışı 19. yüzyıllara dayanmaktadır. 19 yy. "Thaumatrope", "Zoetrope" adı verilen oyuncakların resimleri hareket ediyormuşçasına gösterilerek yapılmaya başlanmıştır. Sinemanın başlangıç tarihi dünyada animasyonun çıkış tarihiyle paralellik göstermektedir (Şenler, 2005).

20. yüzyılın başlarında "James Stuart" animasyon yöntemlerinden biri olan "Stop Motion" tekniğini kullanarak yaptığı çalışmalar diğer yandan Emile Cohl'un "cut-out" yöntemi ile geliştirdiği animasyon filmleri animasyon tarihinde büyük öneme sahiptir. Yine bu yüzyıllarda bir başka animatör olan "Earl Hurd" animasyon endüstrinin gelişmesini sağlayacak "cell" tekniğini kullanmıştır. Earl, bu yöntemle kareleri tek tek çizerek, çizgi testinden geçirerek ve ara kareler çizerek temize çekmekteydi. Bu uygulamayla her bir resmi çizmek yerine sadece biçimlenecek ve değiştirilecek yerler çizilmekteydi (Şenler, 2005: 105).

Göktepe, 1928 ve 1938 yılları arasında animasyon filmlerinin bir eğlence aracı olarak gelişim gösterdiğini ifade etmiştir. Bu yıllarda Walt Disney tarzında filmler ön plana çıkmış ve masal kahramanları yerine animasyon filmleri önem kazanmıştır.

Animasyon çizgi filmlerine örnek olarak Micky Mouse, Donald Duck ve Silly Symphonies gibi çizgi filmler verilebilir. Bu dönemde ilk sesli çizgi film ise "Steamboat Willie"dir (Göktepe, 2015: 53).

Yukarıdaki bilgiler doğrultusunda Disney Stüdyolarının Walt Disney tarafından kurulmasıyla Avrupa'da animasyon sektörünün gelişmesine önemli ölçüde katkı sağlamıştır. 1950'li yıllarda başta animasyon sektörü başta Amerika olmak üzere Rusya, Fransa, İngiltere ve Japonya gibi ülkelerde de gelişmiş ve bu alanla ilgili çalışmalar yapılmıştır. 1970'li yıllarda ise bilgisayarlar üretilmeye başlanmıştır. Bilgisayarların hayatımıza girmesiyle birlikte animasyon endüstrisi de gelişmeye başlamıştır. Bu dönemde "Ed Catmull" isminde bir animatör ilk defa "3D animasyon film" üretmiştir (BEBKA, 2017).

Şekil 3.

Edd Catmull (URL 3)

Catmull, 3D filminin yanı sıra bilgisayar ortamında geliştirdiği yazılımla bilgisayar animasyon tekniğinin de temsilcisi olmuştur (Göktepe, 2015). Bu bilgilerden hareketle animasyon alanının geliştiği ve ilerlediği görülmektedir. 1970'li yıllarda teknolojinin gelişmesi animasyon sektörüne büyük katkı sağladığı görülmüştür. 1980'li yıllara geldiğimizde Amerika'da pek çok animasyon stüdyoları kurulmuştur. Walt Disney dışında "Blue Sky", "Pixar" stüdyoları örnek verilebilir (Göktepe, 2015). Animasyonun ortaya çıkışı ve gelişiminde Amerika'nın öncü ülke olduğu görülmektedir (Ürtekin, 2018).

Günümüzde animasyon pazarının en fazla geliştiği ülkeler arasında Amerika Birleşik Devletleri (ABD), Kanada, Fransa, İngiltere ve Japonya'dır. Bu bölümde adı geçen ülkelerde animasyon endüstrisinin gelişimi, kronolojik gelişmeler hakkında bilgiler verilmesinin yanı sıra pazarlama alanındaki bilgilere de yer verilmiştir.

2.1.1. Amerika'da Animasyon

Sinema ve animasyon sektörünün doğuşu ve gelişimindeöncü ülke "Amerika Birleşik Devleti"dir. Amerika'nın sahip olduğu güç ve teknoloji alanındaki gelişmelere yatkınlığı sinema sektörünü etkilemiş ve olumlu yönde geliştirmiştir. Popüler olan pek çok animasyon filmi ABD tarafından yapılan filmlerdir. Bunlara Tom ve Jerry, Rick and Morty ve Avatar gibi filmler örnek verilebilir. 20 yüzyılda ise Amerika film ve animasyon sektöründe büyük pazar alanları oluşturmuş ve yüzlerce stüdyo faaliyete geçmiştir. Bu stüdyolara örnek olarak Blue Sky Studios, Blur Studio, Hanna Barbera örnek verilebilir.

Şekil 4.

Amerikan Yapımlı Monsters, Inc. (URL 4)

2010-2014 yılları arasında animasyon filmlerinin en fazla izlendiği ülke 178 milyon izleyici sayısı ile ABD olmuştur. Ayrıca dünyada en yüksek gişe elde eden yirmi animasyon filminin yarısından fazlası ABD'ye aittir (URL 2). Amerika yapımlı animasyon filmlerine örnekler şu şekildedir:

Toy Story - Oyuncak Hikâyesi
The Lıon Kıng - Aslan Kral
Fındıng Nemo - Kayıp Balık Nemo.

The Nıghtmare Before Chrıstmas - Noel Gecesi Kabusu.

Monsters, Inc - Sevimli Canavarlar (URL 3).

2.1.2. Kanada'da Animasyon

Amerika'dan sonra animasyon endüstrisinin en çok geliştiği ülkelerden birisi de Kanada'dır. Toronto ve Vancouver şehirleri sinema ve film alanında gelişen ve bilinen şehirlerdir. Kanada'da pek çok animasyon stüdyosu kurulmuştur. Bunlardan bazıları ise şu şekildedir:

- Seneca Koleji
- Sanatlar ve Tasarım Fakültesi
- Capilano Üniversitesi
- Vancouver Film Okulu
- Vancouver Medya Sanatları Enstitüsü
- Emily Carr Sanat ve Tasarım Üniversitesi

Bu okullar içerisinde yer alan "Vancouver Film Okulu" animasyonla ilgili önemli eğitimler verilmiştir (URL 4).

Şekil 5.

Kanada Yapımlı Köfte Yağmuru (URL 5)

Animasyonda kullanılan görsel hareketler, efektler, oyun tasarımı, uzun metrajlı filmler, televizyon yapımı, ses programları, ses teknikleri gibi pek çok konuda eğitim verilmektedir. Bu sebeple bu okul en iyi okullar arasında yerini almaktadır (URL 4/1).

Kanada'da animasyon endüstrisinde aktif çalışan şirketler arasında ise Nelvana, Studio B Productions, The National Film Board of Canada gibi şirketler örnek verilebilir. Animasyonda kullanılan görsel hareketler, efektler, oyun tasarımı, uzun metrajlı filmler, televizyon yapımı, ses programları, ses teknikleri gibi pek çok konuda eğitim verilmektedir. Bu sebeple bu okul en iyi okullar arasında yerini almaktadır (URL 4/1) Kanada'da animasyon endüstrisinde aktif çalışan şirketler arasında ise Nelvana, Studio B Productions, The National Film Board of Canada gibi şirketler örnekverilebilir.

Şekil 6.

Kanada Yapımlı Animasyon Filmi (URL 6)

Yapılan uzun metrajlı animasyon filmlerinde Kanada, ABD'nin gerisindedir. Kanada'da 2010-2014 yılları arasında toplam on adet uzun metrajlı çizgi film çekilmiştir. Fakat bu sayı ABD'de 109'a ulaşmaktadır (URL 5). Görüldüğü üzere Animasyon alanında dünyada lider ülke Amerika'dır. Fakat Kanada'dan pek çok önemli animatör yetişmiştir. Bunlardan biri "Caroline Leaf"tır. Leaf, animasyon alanında yeni bir teknik geliştirmiştir. Bu teknikte cam üzerinde boyanabilen ve silinebilen bir yapıya sahip olmakla beraber cam üzerine yansıtılan ışıklandırmalar sayesinde her kare için ayrı bir resim çizerek oluşturmuştur (Aygenç, 1990: 30). Caroline Leaf, bu teknikle sınırlı kalmamış "Kum Tekniği" adı verilen bir tekniği de bulmuştur. Bu teknikte de alttan verilen ışıklar masa üzerindeki bir levhada kum yardımıyla yapılan figürler kullanılmaktadır. Böylelikle kuma birbirinden farklı kalınlıklar, koyu ve açık gri tonları verilmektedir (Aygenç, 1990: 32).

2.1.3. Almanya'da Animasyon

Animasyon sinema alanının geliştiği diğer bir ülke de Almanya'dır. Son yıllarda yaptığı hamlelerle adından söz ettirmiş ve Avrupa'daki animasyon ülkeleri arasında önemli bir konuma gelmiştir.

Şekil 7.

Alman Yapımlı Animasyon Filmi (URL 7)

Almanya, animasyon sinema endüstrisinde yıllık yaklaşık olarak 350 milyon Euro pazar değerine sahiptir. Bu bakımdan endüstride oldukça büyüdüğü ve geliştiği söylenebilir. İnternet kaynaklarına göre Almanya'da toplamda on iki yerli çocuk kanalı bulunmaktadır. Bu kanallardan bir tanesi devlete aittir. Geriye kalan diğer kanallar özele aittir. 2013 yılı verilerine göre, Almanya televizyonunda yayınlanan çizgi filmlerin sadece %11,4'ü Alman yapımlıdır. Bunun dışında 52 uzun metrajlı animasyon filmler incelendiğinde, filmlerin %12'si yerli yapım iken %87'sini yabancı yapımlar oluşturmaktadır. Ayrıca Almanya'da en fazla izlenen ve ilk onda yer alan uzun metrajlı animasyon filmlerinin tamamı ABD yapımıdır (URL 6).

Şu an günümüz Almanya'sında pek çok animasyon stüdyoları ve animasyon eğitimi veren okullar bulunmaktadır. Bu stüdyolar şu şekildedir7 Dwarves Akkord Film, Ambient Entertainment, Constantin Film, Freebird Pictures ve Chimney, Caligari Film gibi stüdyolar örnek verilebilir (URL 7).

Ayrıca dünyanın elli dört ülkesinde de bulunan önemli Almanya animasyon okullarından bazıları ise şu şekildedir:

- Deutsche Film (Almanya)
- Film akademie Baden (Almanya)
- Hamburg Animation School (Almanya)
- Hochshule (Almanya) okulları örnek verilebilir (URL 7).

Şekil 8.

Alman Yapımlı Animasyon Filmi (URL 8)

2017 yılında Animasyon Film Çalışma Kolektifinin başkanı "Annegret Richter" ile yapılan bir söyleşide Richter, Alman animasyonunun çok uzun bir geçmişi olduğunu, sanatçı "Lotte Reiniger"in yüz yıl önce makasla kestiği figürlerle animasyon filmi yaptığını ifade etmiştir. Ayrıca Richter, 1928 yılında "Prens Ahmet'in Maceraları" isminde uzun metrajlı ilk Alman animasyonun filminin gösterime girdiğini ve 1930'lu yıllara gelindiğinde Alman animasyonunun çok ilerde olduğunu belirtmiştir (URL8).

2.1.4. Fransa'da Animasyon

Avrupa'da animasyon alanında akla gelen ülkelerden biri de Fransa'dır. Dünya animasyon pazarında ilk beş ülkeden biridir ve aynı zamanda Avrupa'da ilk sırada yer almaktadır. Fransa yaklaşık olarak 90 yıllık animasyon geçmişine sahiptir ve uzun yıllar boyunca kendine has sanatsal içerikli animasyon filmleri yapmıştır.

Günümüzde ise daha çok televizyona yönelik içerik ve yapım geliştirilen Fransa'da teşvik ve fon mekanizmaları, düzenlenen festivaller ve çeşitli uluslararası yarışmalar ile animasyon endüstrisi canlı tutulmuştur. Fransa'nın tarihsel geçmişinde animasyonun önemli bir yeri vardır. Fransa, uzun yıllar düzenlemiş olduğu "Annecy Uluslararası Animasyon Film Festivali" ile her yıl, endüstrinin en önemli bileşenlerini bir araya getirerek katılımcılarına güçlü bir network ağı kurma fırsatı sunmuştur (Küçükoğlu, 2017).

Şekil 9.

Annecy Uluslararası Animasyon Film Festivali (URL 9)

Düzenlenen festivalde, her yıl ulusal ve uluslararası aktörler bir araya gelerek çeşitli etkinlikler çerçevesinde iş görüşmeleri gerçekleştirmektedir (URL 9). Fransa'nın en önemli animasyon etkinliklerinden birisi "Cartoon Forum"dur. Fransa'nın "Toulouse" kentinde düzenlenen ve dünyanın en önemli "co-pro" forumlarından birisi kabul edilir. (URL10).

Şekil 10.

Cartoon Forum Filmleri (URL 10)

Fransa'da pek çok animasyon stüdyosu kurulmuştur. Bazı önemli Fransız animasyon stüdyoları ise şunlardır: Sparx Animation Studios, Ellipse Programme, Les Armateurs, Tele Images Kids, Folimage. Fransa'nın fon sistemi etkilidir. Hatta ülkenin Walt Disney Animasyon Stüdyosu'nun şubesi de bulunmaktadır.

Şekil 11.

Fransa Yapımlı Animasyon Film (URL 11)

2.1.5. İspanya'da Animasyon

Avrupa'nın animasyon film endüstrisinde ilerleme kat etmiş önemli ülkelerden biri de İspanya'dır. Yapılan araştırmalara göre İspanya'da yaklaşık olarak iki yüz animasyon stüdyosu bulunmaktadır. İspanya hükümeti, 5.150 kişinin istihdam edildiği animasyon sektöründe, her yıl 5-8 arası yeni dizi ve 2-3 uzun metrajlı film üretimi yapmaktadır. Yapılan iş hacmi, yıllık 300 milyon Euro olarak değerlendirilmektedir. Diğer Avrupa ülkelerine kıyasla daha ucuz animasyon üretimi gerçekleştirilen İspanya'da, üretimin %90'ından fazlası co-production şeklinde gerçekleşmektedir (URL 11).

Şekil 12.
İspanya Yapımlı Animasyon Filmi (URL 12)

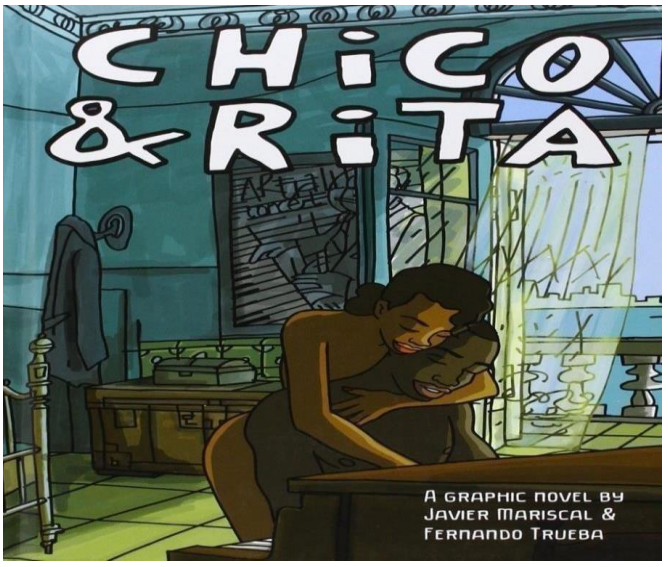
Ülkede toplam 15 adet çocuk kanalı olup bunların 2'si kamu, 13'ü ise özeldir. 7 adet yabancı çocuk kanalı bulunmaktadır. İspanya'da bulunan en önemli animasyon stüdyolarından bazıları şunlardır: Lightbox Animation Studios, Moonbite Games & Animation Studios, Peekaboo Animation, BRB Internacional, Zinkia Entertainment ve Imira Entertainment (URL 12).

İspanya'nın film örneklerine bakıldığı zaman en beğenilen animasyon filmleri arasında şunlar bulunmaktadır:

- El Armario del Tiempo – 1971
- Gritos en el Pasillo (Going Nuts) – 2006
- O Apóstolo – 2012
- Los 4 Músicos de Bremen – 1989
- Katy, la Oruga – 1984
- Chico & Rita – 2010
- Psiconautas, los Niños Olvidados – 2015
- Nocturna (Gece ve Pisiler) – 2007 (URL 13).

Şekil 13.

İspanya Yapımlı Animasyon Filmi (URL 13)

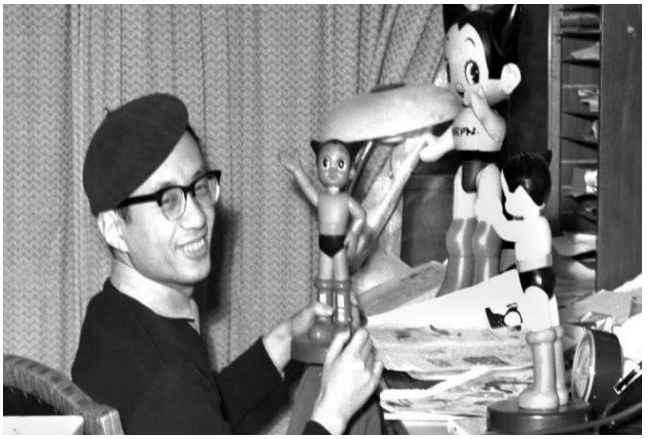


2.1.6. Japonya'da Animasyon

Dünyada animasyon endüstrisinin geliştiği ülkelerden biri de Japonya'dır. Japonya'nın başkenti Tokyo'da pek çok Animasyon şirketi ve stüdyosu kurulmuştur. Ülkenin sahip olduğu büyük teknolojik sistem sinema ve filmlere de yansıtılmıştır. "Osamu Tezaku", Japon animasyonun kurucusu kabul etmektedir. Tezaku, animasyon filmlerinde hayvanlara çok yer vermemiştir. Filmde genelde gözler, bacaklar ve kollar büyük çizilmiştir. Ayrıca Japon filmlerinin en önemli özelliği çocuklardan çok yetişkinlere hitap etmesidir (Kalkan, 2014: 14).

Şekil 14.

Osamu Tezaku (URL 14)



Cahit Arsal Arısal hazırladığı “Doktora Tezi”nde Japonya’nın animasyonu hakkında önemli bilgiler vermektedir. Arısal, Japonya’da meydana gelen sayısız depremlerin, savaşların kültürlerini etkilediğini ifade etmektedir. Japon toplumunda animasyon sineması sadece çocuklar için bir eğlence aracı olarak kullanılmamakta aynı zamanda kültürün bir parçası olarak tanımlayıp yaşa hitap etmişlerdir (Arısal, 2019: 23) Japonya’da tespit edilen en iyi animasyon okulları şunlardır:

- Tokyo Tasarımcı Okulu
- Uluslararası Tasarım Fakültesi
- Eğlence Medya Okulu
- Toei Animasyon Enstitüsü
- Tokyo Animasyon Okulu
- Japonya Manga Enstitüsü
- Kyoto Seika Üniversitesi
- Multimedya Sanat Okulu
- Tokyo Oyun Tasarımcısı Enstitüsü
- Anime Sapporo Koleji (URL 14)

Şekil 15.
Japonya Yapımlı Animasyon Filmi (URL 15)

Japonya'nın örnek animasyon filmleri de şu şekildedir:

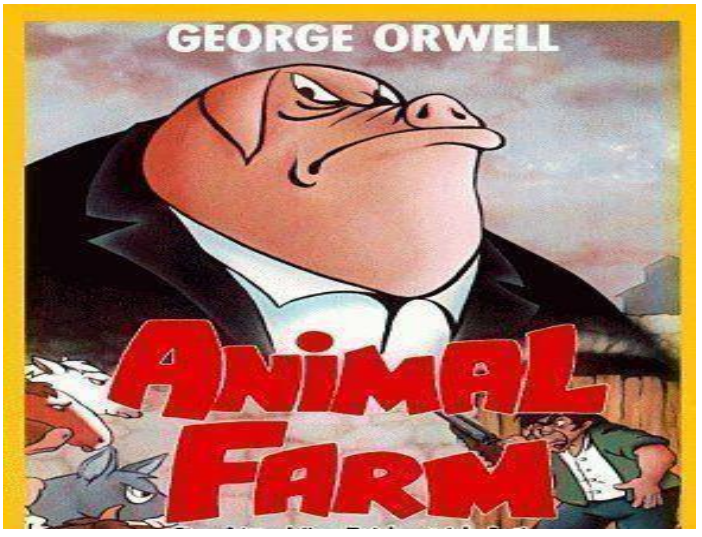
- A Letter to Momo (Hiroyuki Okiyura
- From Up on Poppy Hill' (Goro Miyazaki
- Sihirli Kedi (The Cat Returns, Hiroyuki Morita
- Short Peace (Shuhei Morita, Katsuhiro Otomo
- Ateş böceklerinin mezarı (URL 15).

2.1.7. İngiltere'de Animasyon

Animasyon sinemasının ve endüstrisinin en çok geliştiği ülkelerden biri de İngiltere'dir. İngiltere, ABD'de yapılan Hollywood filmlerinden sonra en büyük görsel efekt endüstrisine sahip bir ülkedir. Ayrıca oyun geliştirme, görsel efekt, animasyon film, televizyon ve gibi araçların altyapı eksikliklerinin giderilmesi ve dijital inovasyonun teşvik edilmesi amacıyla programlar geliştirilmiştir. Bu programların en bilineni "Digital Britain Programı"dır. İngiltere son yıllarda animasyon filmlerinin üretimi için animasyon sektörüne yönelik vergi uygulaması başlatmıştır. Bu vergi 2013 yılında başlatılmış olup animasyonun gelişimine yönelik bir çalışmadır (URL- 16). İngiltere'de ilk animasyon film 1945 yılında çekilen "Handling Ships" olsa da çok yaygın olması bakımından ilk film 1954 yılında çekilen "Hayvan Çiftliği" adlıfilmdir (Aslan, 2015).

Şekil 16.

Hayvan Çiftliği (URL 16)



Bunların yanında İngiltere'de çekilen ilk bilgisayar animasyon filmi de 2005 yılında gösterime giren "Kahraman Güvercinler" adlı filmdir (Kalkan, 2014:13).

Şekil 17.

Kahraman Güvercinler (URL 17)

İngiltere'de bulunan pek çok üniversitede animasyon bölümleri bulunmaktadır. Bu okullarda profesyonel anlamda animasyon sineması eğitimi verilmektedir. Bu okullar şunlardır:

- Middlesex University
- University of Lincoln
- Northumbria University
- University of Sunderland
- Nottingham Trent University (URL-17)

İngiltere yapımlı animasyon filmleri şu şekilde sıralanabilir:

- Ron's Gone Wrong (2021)
- Tom and Jerry (2021)
- Addams Ailesi 2 (2021)
- Clifford the Big Red Dog (2021
- Cesur (2012)
- Köpek Adası (2018)
- Tavuklar Firarda (2000)

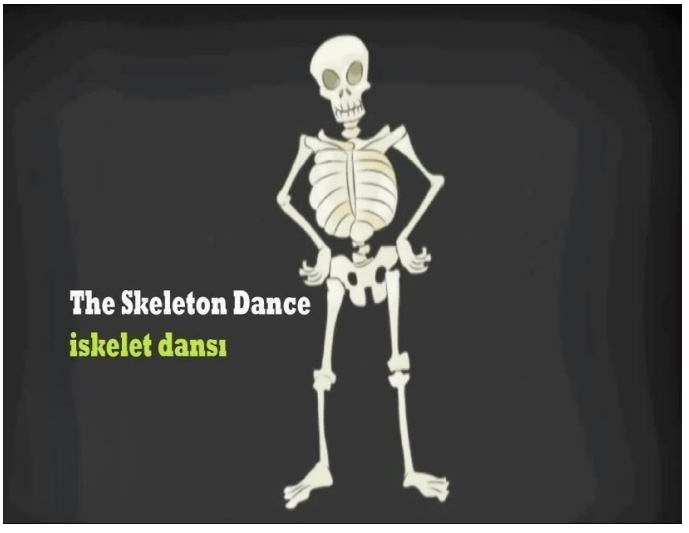
Kalkan, animasyon sinemasıyla ilgili çalışmasında İngiliz animasyon sinemasının en önemli figürlerinin hiç tartışmasız "Wallace ve Gromit" olduğunu söylemektedir. Bu ekip animasyon alanında pek çok başarılı filme imza atmıştır. Özellikle 2000 yılında çektikleri "Tavuklar Firarda" adlı filmle 225 milyon dolar hasılat ile İngiliz animasyon tarihinin en çok kazanan film unvanını almıştır. Bu ekibin diğer önemli filmleri arasında da "Yelow Submarine, Watership Down ve Flushed Away (Fare Şehri)" yer almaktadır (Kalkan, 2014: 13).

2.2. Türkiye'de Animasyon Filmlerinin Ortaya Çıkışı ve Tarihi Gelişimi

2.2.1. 1930'lı ve 1940'lı Yıllarda Türkiye'de Animasyon Sineması

Türkiye'nin animasyon endüstrisindeki tarihi gelişimine bakıldığı zaman 1908 yılına kadar animasyonla ilgili bir şey yapılamamıştır. Fakat 1908 yılından sonra Türkiye'de ilk sinema salonları kurulmuş ve film çekimlerine başlanmıştır. 1930'lu yıllara gelindiğinde ise sinema salonlarının Türkiye'nin birçok önemli bölgesinde kurulduğu görülmüştür. Amerikalı animatör "Walt Disney" başta olmak üzere birçok yabancı şirketlere ait çizgi filmlerin Türkiye'de sergilendiği görülmüştür (Hünerli, 2005: 58). Bu bilgilerden hareketle Türkiye bu dönemde sinema dünyasını yakından takip etmiş ve bu yolda birçok deneme yapmaya başladığı söylenebilir. Türkiye'de ilk çizgi film ise 1932 yılında Kadıköy Opera Sineması'nda yayınlanan The Skeleton Dance" (İskelet Dansı) isimli filmdir. Bu film bir Walt Disney çalışmasıdır (Göktepe, 2015).

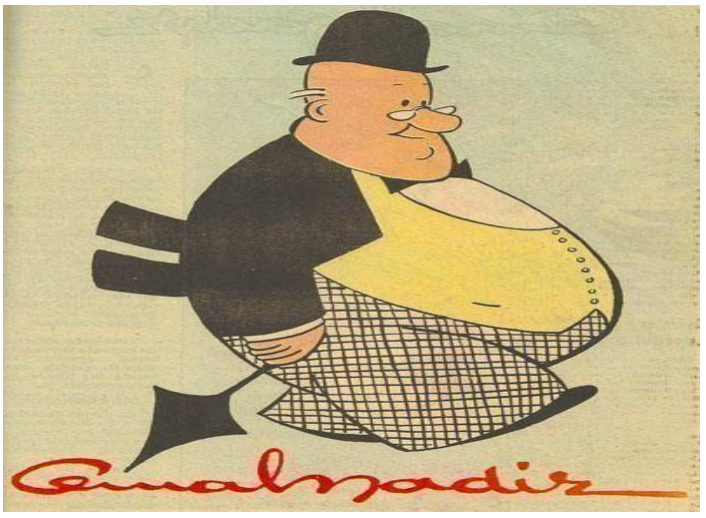
Şekil 18.
İskelet Dansı (URL 18)



Türkiye'de animasyona önem veren ve bu alanda çalışmalar yapan önemli kişiler olmuştur. Bunlardan biri "Cemal Nadir Güler"dir. Güler, bir karikatür sanatçısıdır. "Amca Bey Plajda" isimli karikatür çalışmasını animasyon sinemasına aktarma çalışmaları olmuş ama bir takım maddi sıkıntılardan dolayı faaliyete geçirememiştir (URL-19).

Şekil 19.

Amca Bey Plajda (URL 19)



Ahmet Şerif Onaran, *"Türk Sineması"* adlı kitabında Türkiye'nin 1940'lı yıllarda animasyona ilgi duyduğunu ve animasyon reklamlarının yapıldığını ifade etmektedir. Onaran, Türkiye'de animasyon sinemasında önemli bir isim olan "Vedat Ar"ın "Devlet Güzel Sanatlar Akademisi"nde verdiği derslerin önemli olduğunu ve bu derslerin sonunda başarılı animasyon denemelerinin gerçekleştiğini ifade etmektedir. Bu dönemlerde Türkiye'nin ilk animasyon filmi Vedat Ar'ın on beş öğrencisiyle birlikte yaptığı "Zeybek Oyunu" adlı filmdir (Onaran, 1999: 196).

222. 1950'li Yıllarda Türkiye'de Animasyon Sineması

1950 yılında Türkiye'de animasyon alanında birkaç film yapılmıştır. Bu dönemde "Turgut Demirbağ" önemli bir isimdir. Demirbağ, "Evvel Zaman İçinde" isimli filmi Türkiye'nin ilk renkli ve uzun metrajlı animasyon filmidir. Ahmet Şerif Onaran'ın verdiği bilgilere göre "Evvel Zaman İçinde" adlı animasyon filminin proje dosyası ABD'ye gönderildiği sırada kaybolmuştur. Filmin sahibi Turgut Demirbağ, bu olay üzerine Amerika'da bulunan film stüdyosuna dava açmış ve kazanmıştır (Onaran, 1999: 197).

Şekil 20.
Evvel Zaman İçinde (URL 20)

1950'li yıllarda Vedat Ar, "Filmar" adlı animasyon stüdyosunu kurmuştur. 1959 yılında ise "Süheyl Gürbaşkan", "İstanbul Reklam Ajansı"nı kurmuştur. Bu iki önemli hadise Türkiye animasyonuna hareketlilik kazandırmıştır. Vedat Ar, Filmar stüdyosunda iki üç dakikalık kısa animasyon filmleri üretmiştir. Bir yandan da İstanbul Reklam Ajansı animasyona ilgi göstermiş ve bu alanda sanatçılar yetiştirmiştir. 1950'li yıllarda Türkiye'de önemli animasyon sanatçıları tespit edilmiştir. Bunlar: Ferruh Doğan, Tonguç Yaşar, Oğuz Aral, ve Orhan Büyükdoğan'dır (URL 20).

223. 1960'lı Yıllarda Türkiye'de Animasyon Sineması

1960'lı yıllar, Türkiye'de birçok reklam ajansının kurulduğu bir dönemdir. Bu ajanslardan bazıları şunlardır: Kare Ajans, Stüdyo Çizgi, Canlı Karikatür, Ajans Bulu, Karikatür Ajans, Radar Reklam. Reklam sektöründe faaliyet gösteren bu stüdyoların temel hedefi, reklam alanında belli bir gelir elde etmek ve başarılı animasyon filmleri ortaya çıkarmak olmuştur (Hünerli, 2005).

1960'lı yıllarda yayın hayatına televizyonlar girmiştir. Televizyonlarla birlikte animasyon sineması daha da önem kazanmaya başlamıştır. Çünkü o zamanlarda televizyon hemen hemen her evde bulunduğu için endüstri ciddi anlamda rahatlamıştır. Daha önce sadece sinemada gösterilen reklam filmleri televizyon sayesinde evde de gösterilmeye başlanmıştır.

Ünver'in aktardığı bilgilere göre bu dönemde animasyon sinemasının talebini karşılamak için hızlı üretime geçmiştir. Bu durum animasyonu kötü yönde etkilemiştir. Çünkü bu hızlı üretim anlayışı çizgi filmlerin kalitesini olumsuz yönde etkilemiştir (Ünver, 2002).

2.2.4. 1970'li Yıllarda Türkiye'de Animasyon Sineması

1970'li yıllarda animasyon sineması Türkiye sahasında verimli bir dönem geçirmiştir. Bu dönemde reklam çekimlerinin yanında animasyon filmleri de çekilmiştir. Bu dönemde adı zikredilmesi gereken kişiler vardır. Bunlar: Yalçın Çetin, Tonguç Yaşar ve Tan Oral'dır. Yalçın Çetin, Stüdyo Çizgi'de yedişer dakikalık "Evliya Çelebi" filmini çekmiştir (Küçükoğlu, 2017).

Tonguç Yaşar da "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü" isimli filmi yapmıştır. Bu çalışmalar dönemin önemli çalışmalarıdır. Tonguç Yaşar'ın "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü" filmi Antalya "2. Altın Portakal Şenliği"nde ödül kazanmıştır. Daha sonra bu film Fransa'nın "Annecy" kentinde düzenlenen festivalde dokuz yüz film arasından ön elemeyi geçerek gösterilen ilk Türk çizgi filmi olmuştur (Türker, 2011: 236).

Şekil 21.

Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü (URL 21)

Oral Tan da 70'li yıllarda yaşamış bir yazar, çizer ve karikatüristtir. Oral, Kolaj yöntemini kullanarak yaptığı "Sansür" isimli animasyon filmi, "TRT Kültür ve Sanat Bilim Ödülleri Kısa Film Yarışması"nda birincilik ödülünü ve "Akşehir Nasrettin Hoca Canlandırma Film Yarışması"nda da büyük ödülünü almıştır (URL-21). Cemil Türün bu dönemde yaşayan önemli animasyon sanatçılarını tespit etmiştir. Bunlar: Emre Senan ve Cemil Erez isimli sanatçılardır (Türün, 1989). 1970'li yılların sonlarına doğru animasyon filmlerinin hem sinema salonları hem de televizyon programları için yapıldığı görülmektedir.

225. 1980'li Yıllarda Türkiye'de Animasyon Sineması

Türkiye, bu dönemde animasyon alanında verimli bir dönem geçirmiştir. Türk animasyon sanatçılarının sayısı çoğalmış ve uluslararası alanda pek çok animasyon yarışmalarına katılmışlardır. Atan'ın verdiği bilgilere göre 1980 yılında Ateş Benice'ye ait olan "Stereo" filmi "Zagreb Film Festivali"nde gösterime girdiğini belirtmiştir (Atan, 1995: 25). Yine bu dönemde önemli bir isim "Bahattin Alkaç"tır. Alkaç, kendisine ait "Tombişin Öyküsü" adlı çizgi filmini Almanya'da bir yarışma programında sergilemiş ve olumlu dönütler almıştır. Bahsetmemiz gereken başka bir isim de "Ali Murat Erkorkmaz"dır. Erkorkmaz, "Quick Case" adlı filmi 1983 yılında "Annecy Film Festivali"ne katılmıştır. Bu festivalde Erkorkmaz'ın filmi üç yüz elli film arasından ilk on sıralamasında yer almıştır (Küçükoğlu, 2017).

Bu dönemde animasyon sinemasına destek veren ve gelişmesine katkı sağlayan unsurlardan biri TRT programı olduğu söylenebilir. Çünkü TRT programı kendi bünyesindeki programları renkli bir şekilde sunmuştur. Renkli bir şekilde sunulan programları halk ilgiyle izlemiştir. Bu sebeple o dönemde TRT, pek çok animasyon sineması kurması ve pek çok projeyi hayata geçirmesi bakımından oldukça önemli olduğunu söyleyebiliriz.

Bu dönemde Türkiye'nin ilk uzun metrajlı filmi çekilmiştir. Film, Dede Korkut Hikâyelerinden "Dirsehan Oğlu Boğaç Han" hikâyesidir. Bu film 1988 yılında "Derviş Pasin" tarafından hayata geçirilmiştir. Sinema afişleri yaparak işe başlayan Pasin1967 yılında yapılan bir yarışmada çizgi filmler yapmaya başlamıştır. "İstanbul Reklam Ajansı"nda çalışan sanatçı 1976'da kendi stüdyosunu kurarak bu alana katkı sağlamıştır (URL 22).

Derviş bu filmi Pasin-Benice Stüdyosunda çekmiştir. Filmin süresi 50 dakikadır. Pasin-Benice stüdyosu sadece "Boğaç Han" hikâyesi ile kalmamış, pek çok hikâyeyi sinemaya aktarmıştır. (Göktepe 2015).

Bu çalışmalara örnek verecek olursak;

- Süper Civciv,
- Tomurcuk,
- Karınca Ailesi,
- Servinin Fırçasından,
- Deli Dumrul,
- Dede Korkut Masalları,
- Evliya Çelebi

Bu dönemde başarılı pek çok animasyon stüdyosu, devlet kurumları için orman, sigaranın zararları, trafik ve aile birliği gibi konularda animasyon filmleri yapmıştır. Dönemin sonlarına doğru da Türkiye'de bilgisayarda hazırlanmış, üç boyutlu ve animasyon içerikli ilk çalışmalar yapılmıştır. Örneğin 1989 yılında Kerem Kurdoğlu, Yapı Kredi'nin reklam filmi için Yapı Kredi logosunu canlandırmıştır. Bu tarz çalışmalar bu dönemin ilk üç boyutlu animasyon çalışmaları sayılabilir (Göktepe 2015).

2.2.6. 1990'lı Yıllarda Türkiye'de Animasyon Sineması

1990'lı yıllara gelindiğinde ise teknolojik gelişmelerle beraber çizgi film endüstrisi çok gelişmiş bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır. Animasyon sineması gerek teknik gerekse yöntem bakımından yeni çalışmalara imza atmıştır. Örneklere bakıldığında ise bir önceki dönemlere göre daha nitelikli çalışmalar ortaya konulmuştur.

Bu dönemlerde "Umut Sanat Çizgi Film Stüdyoları"nda yapılan "Papirüs" isimli çizgi dizi, nitelik olarak filmlerin en önemlilerinden sayılmaktadır. Buna ek olarak, Fransız yapım şirketi "Gouman" ile ortak yapılan "Papirüs", tamamen bilgisayar ortamında yapılmış olup Fransa'da "Yılın En İyi Çizgi Dizisi" ödülünü almıştır (URL 23). Ayrıca bu dönemde internetin kullanılmaya başlaması ile birlikte animasyon sektörü bilgi anlamında alışverişi kolaylaştırdığını söyleyebiliriz. Dolayısıyla animasyon sektöründe yaşanan gelişmeler de yakından takip edilmiştir diyebiliriz.

1993 yılların yaşanan gelişmelerle ilgili bilgileri aktaran Çiğdem Uçarcan, “1970 Sonrasında Türk Çizgi Film Sektörünün Gelişmesi ve Sorunlar” adlı yüksek lisans tezini hazırlamıştır. Uçarcan çalışmasında 1993 yıllarında genişleyen animasyon sektöründe faaliyet gösteren çizgi filmcilerini bir araya getirmek, animasyon sektöründe farkındalık yaratmak, uluslararası etkinlikler konusunda dayanışmayı sağlamak ve Türk kültürünü ve tarihini animasyon filmleri aracılığıyla yeni nesillere aktarmak amacıyla “Çizgi Filmciler Derneği”nin kurulduğunu ifade etmektedir. Ayrıca Bu dönemde Kültür ve Turizm Bakanlığı, animasyona verilen desteği artırmış ve yeni projeler yapmaları konusunda teşvik etmiştir (Uçarcan, 2010: 24).

Hünerli, bu dönemde Türk animasyon sanatçılarının uluslararası animasyon stüdyolarında yavaş yavaş görev aldığını ifade etmektedir. Çalışmasında örnek olarak “Tahsin Özgür”ü vermiştir. Tahir Özgür, Walt Disney’de “Tarzan” ve “Asteriks” isimli projelerde animatör olarak görev yapmıştır.

Bir başka örnek de “Şahin Ersöz”dür. Şahin Ersöz, Walt Disney’de storyboard sanatçısı olarak “Herkül ve Balto” isimli projelerde görev yapmıştır (Hünerli, 2005: 65).

Şekil 22.

Herkül (URL 22)

2.2.7. 2000'li Yıllarda Türkiye'de Animasyon Sineması

2000'li yıllarda Türkiye'nin animasyon alanında 3D filmlerini çekecek stüdyoların kurulduğu görülmektedir. Animasyon stüdyoları film çekimlerinin yanı sıra pek çok başarılı reklam filmleriyle de adından söz etmiştir. 2001 yılına gelindiğinde sektörün kötü yönde etkilendiği görülmektedir. O dönemde ekonomik krizlerin başlaması neticesinde animasyon endüstrisine sağlanan destekler yarım kalmış ve bu durumdan olumsuz etkilenmiştir (Küçükoğlu, 2017).

2005 yılından itibaren ekonomi bir anlamda toparlanmıştır. Bu sebeple animasyon endüstirisi tekrar gelişme sürecine dâhil olmuştur. Özellikle 2006 yılı itibariyle Kütahya'da "Dumlupınar Üniversitesi" ve İstanbul'da "Maltepe Üniversitesi"nin animasyon alanına yönelik bölümleri açılmıştır. Bu bölümde yetişen akademisyenler ve öğrenciler sektörün gelişimine katkı sağlamışlardır.

Örneğin Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Çizgi Film Animasyon Bölümü'nde eğitim dört yıl süreli olup her yıl 60 öğrenci alarak eğitim-öğretime devam etmektedir. Bölümde verilen derslerde iki ve üç boyutlu olarak TV ve Sinema uygulamaları ile ifadelerin hareketlendiği görüntüler oluşturulmaktadır. TV ve Sinema yayıncılığı açısından ilgili dersleri alan öğrenciler, endüstriyel sektörün ihtiyaçlarını karşılayacak eleman olarak yetişmeleri yanında, ülkemizin sosyal, kültürel ve ekonomik kalkınmasına ve gelişmesine katkıda bulunmak üzere de dersler verilmektedir (URL 23). 1990'larla birlikte Eskişehir Anadolu Üniversitesi'nde Türkiye'de ilk defa animasyon bölümünün kurulmasıyla okullu canlandırmacıların yetiştirilmesi için önemli bir adım atılmıştır (URL 23/1).

Türkiye'de animasyon bölümü olan diğer üniversiteler de şu şekildedir:

- İstanbul Bahçeşehir Üniversitesi
- Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
- İstanbul Maltepe Üniversitesi
- İstanbul Marmara Üniversitesi
- İzmir Yaşar Üniversitesi
- İstanbul Aydın Üniversitesi

- Ankara Başkent Üniversitesi
- İstanbul Kültür Üniversitesi
- İstanbul Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Gazimağusa Doğu Akdeniz Üniversitesi

Bir başka gelişme de 2008 yılında TRT Çocuk kanalının yayın hayatına başlamasıdır. Bunun neticesinde Türkiye'de animasyon endüstrisi için en önemli kanal TRT Çocuk olmuştur. Bu kanalla beraber pek çok işletme kurulmuştur. Günümüz itibariyle ülkemizde çizgi dizi üreten animasyon stüdyoları, en önemli geliri TRT Çocuk kanalından elde etmektedir (URL 24).

Şekil 23.
TRT Çocuk (URL 23)

Birgül Alıcı (2019) iki binli yılları "dijital dönem" olarak adlandırmaktadır. Alıcı'ya göre bu dönemde uzun metrajlı filmler, 3D ve 4K teknolojileri terimleri bu dönemde ortaya çıkmış ve modernleşme kuramlarından etkilenmiştir (Alıcı, 2019).

2.2.8. Günümüzde Animasyon Sineması

Günümüzde bilgisayar teknolojisi hem nicelik hem de piksel tabanlı animasyonlar yapılmasına olanak sağlamaktadır. Türkiye'de günümüz teknolojisiyle 2D animasyon filmleri saniyede 12 kare çizilerek yapılmaktadır. Kısıtlı animasyon tekniğinde ise daha az kare çizilerek yapılmaktadır.

Bir animasyon filminin hazırlık sürecinde, klasik film yapım süreçlerine ek olarak karakter tasarımları, storyboard, pilot ses kayıtları ve en son layout yapılmaktadır. Dolayısıyla gelişen teknoloji, bilgisayarlarda daha az zamanda daha kaliteli içerik oluşturmayı mümkün kılmaktadır (URL-25). Yerli uzun metraj animasyon film üretimimiz sınırlı olmasına rağmen son zamanlarda söz konusu geri ödemesiz destekler ile bir nebze de olsa sektörde canlanma sağlamıştır (Erus, 2017: 55).

Şekil 24.
İksir: Dedemin Sırrı (URL 24)

Son zamanlarda yapılan animasyon filmlerine örnek olarak şunları verebiliriz:

- İksir: Dedemin Sırrı (2014)
- Uzay Kuvvetleri 2911 (2014)
- Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu (2014)
- Rimolar ve Zimolar Kasabada Barış (2014)
- Köstebekgiller: Perili Orman (2015)
- Pırdino Sürpriz Yumurta (2015)
- Köstebekgiller: Gölgenin Tılsımı (2016)
- Kötü Kedi Şerafettin (2016)
- Canım Kardeşim Benim (2016)
- Bulmaca Kulesi: Dev Kuşun Gizemi (2019)
- Güzel Aşk (2019) (URL 26).

Yukarıda adı geçen animasyon filmleri çoğunlukla çocuklara yönelik filmlerdir. Bu durum animasyon sinemasının gelişimi açısından yanlıştır.

Animasyon sinemasının geliştiği ülkelerin (ABD Kanada, Japonya, Almanya) animasyon filmlerine bakıldığında her kitleye ve her yaşa hitap edecek özelliklere sahip olduğu görülmektedir. Buradan hareketle Türkiye'nin animasyon filmleri konusunda daha geniş kitlelere hitap edecek başka bir deyişle daha evrensel bir tarzda filmler yapılması gereklilik olarak karşımıza çıktığı söylenebilir.

2.3. Animasyon Film Teknolojisinde Kullanılan Başlıca Yöntemler ve Teknikler

231. Geleneksel Animasyon Yöntemi

Geleneksel animasyon yöntemi bilgisayarların yayılımından önce kullanılan bir yöntemdir. Bu yöntemle yapılan çizgi filmler genelde kâğıt, kalem ve boya kullanılarak üretilmiştir. Yöntemin dezavantaj tarafı çok zahmetli bir iş olmasındandır. Bu sebeple filmler ancak Disney gibi büyük şirketler tarafından yapılmıştır. Geleneksel animasyon filmlerine örnek olarak "Küçük Denizkızı" filmi örnek verilebilir.

Geleneksel animasyon ile üç boyutlu animasyon arasında bir ilişki vardır. Bu konuyla ilgili Ali Murak Kırık ve Ersin Kozan, üç boyutlu animasyon tekniğinde geleneksel animasyon tekniğini ve stop motion tekniğinin izlerini fark edebilmek mümkün olduğunu belirtirler. Bu özelliğiyle geçmişten günümüze bir geleneğin mirasçısı olarak belirli temel ilkelerin doğrultusunda üç boyutlu animasyon filmler temellendiği ifade edilmektedir (Kırık ve Kozan, 2015: 306).

232. Kısıtlı Animasyon Yöntemi

Kişinin gözlerini yanıltmaya dayanan ve bir öncekinden daha çok sayıda çizim ve hareket varmış gibi gösteren bir tekniktir. Kısıtlı animasyondaki temel amaç az çizimle daha fazla şey anlatmaktır. Bu teknik sayesinde büyük bir masraftan kurtulması sağlanılır. Pek çok film animatörünün bütçenin yetmemesi durumunda başvurduğubir tekniktir.

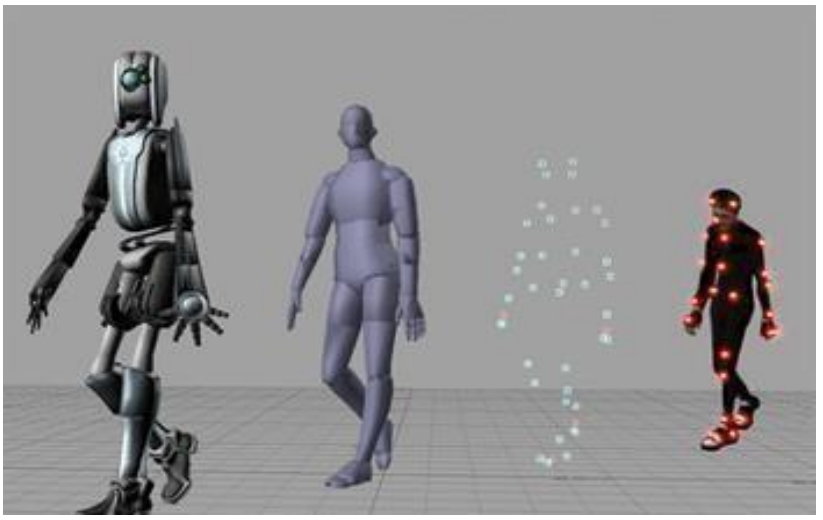
233. Bilgisayar Animasyonlu Yöntem

Dünyada gelişen teknoloji ile birlikte bilgisayarlar hayatın hemen hemen her alanında kendine yer bulmuştur. Bu alanlardan biri de animasyon alanıdır. Bilgisayar animasyonu, günümüzün en çağdaş animasyon tekniklerinin başında gelmektedir.

Son otuz yıllık zaman diliminde, bilişim ve yazılım teknolojilerinin gelişmesiyle animasyon teknikleri de değişime uğramış ve animasyon endüstrisinde kayda değer gelişmeler yaşanmıştır (Kozan, 2015: 123). Bilgisayar animasyonu yöntemi kendi içerisinde 2 boyutlu veya 3 boyutlu yöntemler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunlar şu şekilde açıklanabilir:

Şekil 25.

Bilgisayar Animasyonu (URL 25)

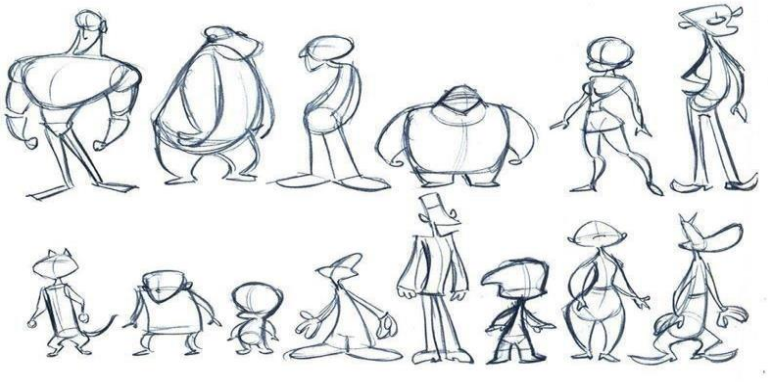


2.3.4. İki Boyutlu Animasyon Yöntem

İki boyutlu animasyon yönteminde kâğıt ve kalemin yerini bilgisayarlar almıştır. Çekilen filmler için özel tablet bilgisayarlar üretilmiş ve ekran üzerine çizilen kalemler icat edilmiştir. Gelişen teknoloji ile birlikte kısa sürede daha çok film çekilmiştir. Bu yönteme örnek olarak günümüzde izlenen birçok film örnek verilebilir.

Şekil 26.

2 *Boyutlu Animasyon Yöntemi (URL 26)*

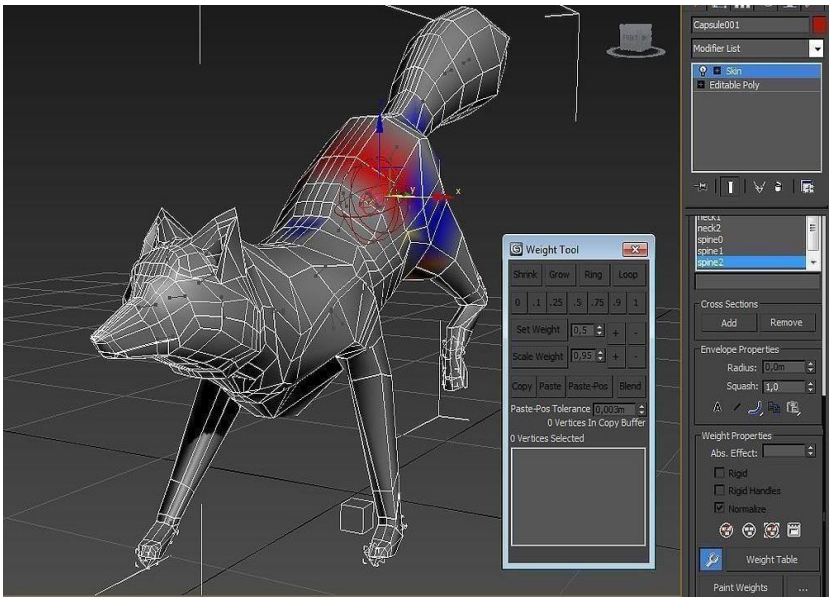


2.3.5. Üç Boyutlu Animasyon Yöntemi

Üç boyutlu animasyon yönteminde önemli olan şey kukla oynatmaktır. Kukla oynatmanın yanında kişinin el çizimi de önemlidir. Kuklanın ön planda olmasının sebebi üç boyutlu karakterlerin bilgisayar üzerinde modelleyerek film üretilmesidir. Bu animasyon yöntemine ilk Pixar stüdyosu başlatmış ve en ünlü filmleri de "Oyuncak Hikâyesi" olmuştur. Üç boyutlu (3D) dijital animasyon teknolojisi, medya alanında bu büyük ilerlemenin önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Ayrıca bu animasyon filmleri sanal ortamda yaratılan yeni gerçeğin güçlü bir temsilcisi olarak durmaktadır (Kırık ve Kozan, 2015: 292). Günümüzde 3 boyutlu olarak üretilen animasyon filmleri çok gelişmiş bir seviyeye ulaşmıştır.

Şekil 27.

3 Boyutlu Animasyon Film (URL 27)



2.3.6. Stop-Motion Animasyon Yöntemi

Birçok farklı yöntemle geliştirilebilen animasyon film tekniklerinden biri de "stop motion animasyon" tekniğidir. Hareket durdurma animasyon yöntemi batı kaynaklarında "stop motion" olarak geçmektedir. Bu yöntem en eski ve en pratik yöntem olarak bilinmektedir. Bu yöntemle kişi çok aksesuar kullanmadan ev ortamında rahatlıkla yapabilmektedir. Temel malzemeler kukla, oyun hamurları ve kâğıttır. Bu malzemelerle oluşturulan karakterlerin farklı pozisyonlara doğru hareket ettirilip fotoğrafı çekilerek yapılabilmektedir.

Çekilen fotoğraflar bir program vasıtasıyla birleştirip yapılabilmektedir. Hareket durdurma animasyon yöntemine örnek olarak kâğıtla yapılan veya lego parçalarıyla yapılan animasyon filmleri örnek verilebilir.

Şekil 28.

Stop Motıon Animasyon Yöntemi (URL 28)

Stop motion animasyon teknik ve yöntem açısından çeşitli alt dallara ayrılmaktadır. Bu çalışma kapsamında ise stop motion animasyon tekniklerinden biri olan "hamur animasyon" tekniği kullanılmıştır (Kazancı, 2019: 132). Hamur animasyon yöntemini Hoban şöyle tarif eder: kil ve plastik hamurundan üretilen modellerin çekilen fotoğraflarının, insan beyninin hareket ediyor şeklinde algılaması için belirli bir hızda oynatılması ile filmler elde edilen kompleks bir animasyon sürecidir (Hoban, 2005: 57).

Animasyon filmlerinde birçok teknik kullanım alanına göre farklı bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Küreselleşen dünyada teknolojik şartların gelişmesi sonucunda önemli ilerlemeler sağlanmıştır. Animasyon filmlerin yapım aşamasında üç farklı teknik ön plana çıkmaktadır. Bunlar; çizgi animasyonu, nesne animasyonu ve bilgisayar animasyonu olarak üç grupta incelenmektedir.

2.3.7. Çizgi Animasyon Tekniği

İnternet kaynaklarından birinde çizgi animasyonunun hem geleneksel hem de dijital animasyonu içeren ve tasarımın ön becerilerini ortaya koyan bir tekniktir (URL 27).

Bu teknikte çizilen çizgilerin hareket yönünün yanılsatılması üzerine kurulan bir teknik olmakla birlikte çizgi canlandırma, cell animasyon gibi farklı isimler de verilmiştir (Kalyoncu, 2016: 207).

Ceram, (2007)'e göre; çizgi film tekniğinde hareket yanılsamalarının oluşturulması için çizgilerin birbirlerini takip etmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Bu sebeple animasyon çizimleri yapan kişilerin bir önceki çizimi esas almaları gerektiğini ifade etmektedir. Bu bilgilerden hareketle diyebiliriz ki yukarıda bahsedilen çizimlerin belli bir sistem içerisinde çizilmesi sonucunda çizgi film dediğimiz tekniğin ortaya çıkmasında etkili olmuştur. Günümüzde bu işlem biraz daha kolaylaşmıştır. 2020 yılı itibariyle teknolojinin bulunduğu nokta iyi bir seviyededir. Dolayısıyla yapılan çizimler herhangi bir aktarmaya gerek kalmadan filmlerin yapılmasını kolaylaştırmıştır.

2.3.8. Nesne Animasyonu Tekniği

Nesne animasyon tekniğinde var olan nesnelerin hareketleri fotoğraflanarak yapılmaktadır. Bir başka deyişle art arda çekilen fotoğrafların oluşturduğu devinimden oluşmaktadır. Nesne canlandırma tekniğinde nesneye göre farklı teknikler uygulanmaktadır. Bu yöntemlerin en bilineni stop-motion yöntemidir.

Zeynep Özge Kalyoncu nesne animasyon tekniğiyle ilgili önemli bilgiler vermektedir. Kalyoncu'ya göre nesne canlandır yöntemlerinden birisi stop-motion diğeri ise cut-out'tur. Cut ot dediğimiz kavram iki boyutlu nesnelerin kullanılmasıyla yapılır. Bunların yapım aşaması birbirinden farklıdır. Günümüzde ise nesne animasyon tekniği çok kullanılan bir teknik değildir (Kalyoncu, 2016: 209). Bu durumu da teknolojinin getirmiş olduğu yeni tekniklere bağlayabiliriz.

2.4. Animasyon Sinemasının Dünden Bugüne Mekânsal Gelişimi

Animasyon sektörü dünden bugüne farklı şekillerde ve farklı dönemlerde gelişme göstermiştir. Bu bakımdan animasyon endüstrisinin yayılma alanları ve zamanları çeşitlilik göstermiştir. Animasyonun gelişimi ile ilgili yedi döneme rastlanmaktadır. Bu bölümler şu şekildedir:

2.4.1. Winsor Mccay Dönemi

Şekil 29.

Winsor Mccay (URL-29).

Winsor McCay, 1869 yılında Michigan'da dünyaya gelmiştir. Mccay, Amerikalı karikatürist ve animatördür. Onun Little Nemo ve çizdiği animasyonlu karikatür olan Gertie Dinozorla tanınmıştır. Siyasi sebeplerden dolayı birbirinden farklı gazetelerde çalışmak zorunda kalmıştır ve takma adı olarak "Silas"ı kullanmıştır (URL 28).

Mccay daha küçük yaşlarındayken tekniği kuvvetli, sürekli üreten başarılı bir sanatçıydı. Profesyonel kariyerine başlamadan önce afişler yaparak hayatını kazanmıştır. 1989 yıllarında pek çok gazete ve dergide resimler çizmiş ve kendini geliştirmiştir. Yaptığı çalışmalarla da kısa sürede popüler olmuştur (URL 29). 17. ve 18. yüzyıllarda ilk animasyon örnekleriyle karşılaşıyoruz. Bu ilk animasyon filmleri

elle çizilerek üretilen filmlerdir. Bu dönem de dikkat çeken şey Mccay'ın yaptığı işlerdir. Toletto'ya göre Mccay bir sanatçıdan daha fazlasıdır. Çünkü yaptığı işin teorik tarafı ve uygulama tarafının da ötesinde daha önce görülmeyen mekân çalışmaları yapmıştır ve yaptığı araştırmalar o dönemin teknolojik gücüyle de örtüşmektedir (Telotte, 2010: 45). Dolayısıyla Mccay, animasyon hakkında yaptığı işlerle ön plana çıkmış ve mekân adına önemli bilgiler vermiş bir animatör olarak tanımlayabiliriz.

2.4.2. Walt Disney - Mickey Mouse Dönemi

Şekil 30.

Walt Disney – Mıckey Mouse Karakteri (URL-30).

Walt Disney, 1901 tarihinde ABD'nin Chicago şehrinde dünyaya gelmiştir. Walt Disney, Amerikalı yapımcı, yönetmen, senarist, seslendirmen ve animatör olarak bilinmektedir. Hayatı yokluk içinde geçen Disney, pek çok farklı işte çalışmak zorunda kalmıştır. Disney on dört yaşına geldiğinde sanat kursunda çizim yapmaya başlamış bir yandan da eğitime devam etmiştir. Fakat zorlu yaşam şartları nedeniyle eğitimini yarıda bırakmıştır. (URL 30). Disney, 1923 yılında amcasının stüdyo açmasıyla animasyona yönelme kararı almıştır. Burada hayata geçirmek istediği ve yarısından fazlasını tamamladığı Alice Harikalar Diyarı isimli filmi olmuştur. 1930 yıllarında ise Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filmini hazırladı ve sekiz sene sonra gösterime girdi.

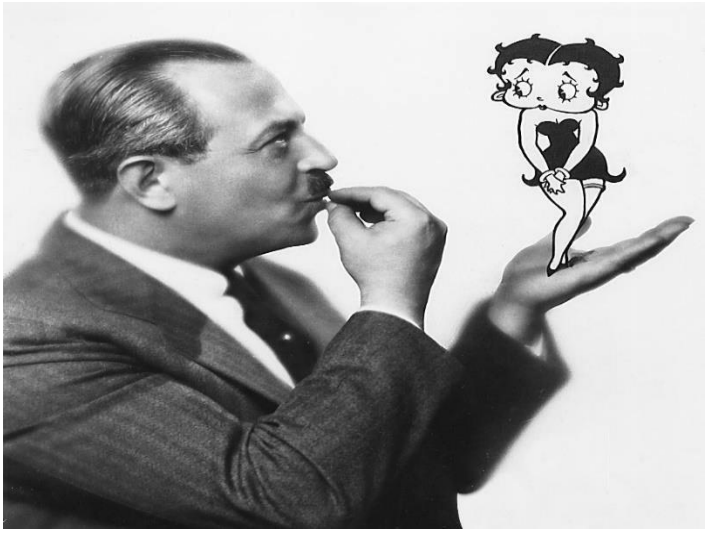
Disney bununla da kalmayıp, Amerika'da çocuklar ve aileler için "Disneyland" isminde büyük bir eğlence parkını inşa ettirmiştir (Kandiller ve Velioğlu, 2013: 102).

Fatih Kalkan, "Animasyon sineması ve Hayvan Karakterleri" isimli kitabında Animasyon denilince akla ilk Walt Disney ismi geldiğini ve Disney'in pek çok ilke imza attığını ifade etmektedir (Kalkan, 2014: 7). Walt Disney denilince de akla Mickey Mouse karakteri gelir. Mickey Mouse, 1928 yılında Walt Disney tarafından oluşturulmuş ve seslendirilmiş karikatürlü bir karakteridir. Walt Disney yaptığı bu çalışmasıyla bir sembol haline gelmiştir (URL 31). Hatta 18 Kasım 1928 günü Mickey Mouse'un doğum günü kabul edilmektedir (Kalkan, 2014: 8).

Telotte, MickeyMouse karakterinin animasyon mekânı için önemli bir adım atıldığını ifade etmektedir. Çünkü ona göre sahneye ilk çıkış Disney sayesinde olmuştur. (Telotte, 2010: 35). Bir yandan bir başka önemli konu da Mickey Mouse karakterinin ortaya çıkışı aynı zamanda anlatı türlerine müziğin eklenmesi dönemlerine denk gelmesidir. Fakat Mickey Mouse filmi başarısını sadece müzikle başarmamıştır. Filmde müziğin yanında kullandığı gerçek ses efektleriyle animasyon filmlerini başka bir boyuta taşımıştır (URL 32). Walt Disney'in yaptığı diğer filmler şunlardır: Pamuk Prens ve Yedi Cüceler, Pinokyo, Dumbo, Bambi, Peter Pan, Robin Hood, Aslan Kral, Tarzan, Külkedisi, Alice Harikalar Diyarında, Orman Çocuğu, Güzel ve Çirkin isimli eserleri önemlidir (Kalkan, 2014).

2.4.3. Fleıscher Biraderler Dönemi

Şekil 31.
Fleischer (URL-31).

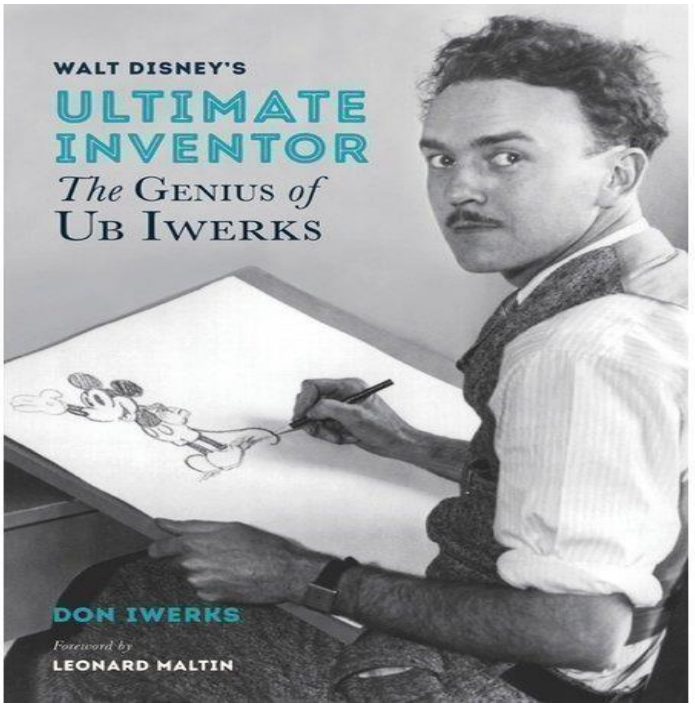


Max Fleischer, 1883 yılında Polonya'nın Krawkow şehrinde dünyaya gelmiştir. Max, Amerikalı bir animatör, mucit, yapımcı ve film yönetmenidir. Hayatının ilerleyen yıllarında Amerika Birleşik Devletleri'ne göç etmiştir ve burada animasyon çizgi filmin geliştirilmesinde öncü olmuştur. Kardeşi Dave Fleischer ile beraber Fleischer stüdyosunu kurmuş ve burada başkan olarak görev yapmıştır (URL 32). Fleischer Kardeşler, döner kamera, rotoscope, rotograph, gibi teknikler ileanimasyon filmlerine gerçek bir boyut kazandırmıştır. Bu teknolojilerden özellikle rotoscope tekniği sayesinde animatörler gerçek zamanlı hareketlerin üzerinden geçerek karakterlerini mekâna yerleştirebilmişlerdir (Arısal, 2019).

Fleischer Biraderler en önemli filmleri arasında Koko the Clown, Betty Boop, Pepeye ve Süpermen gibi animasyon filmleri vardır. Bu filmlerde olan Hoppit ve Süperman karakterlerinin maceraları üç boyutlu bir şekilde gösterilmiştir. Bu tarz gelişmeler animasyona gerçeklik kazandırmış ve animasyonun ilerlemesine katkı sağladığı söylenebilir.

2.4.4. Ub Iwerks Dönemi

Şekil 32.
Ub Iwerks (URL- 32)



Ub Iwerks, 1901 yılında Amerika'nın Kansas şehrinde dünyaya gelmiştir. Iwerks, animasyon endüstrisinde ismini duyuran bir kişidir. Oswald karakterini, Şanslı Tavşan karakterini ve hatta Mickey Mouse karakterini tasarlayan Amerikalı bir animatör, karikatürist, karakter tasarımcısı ve özel efekt teknisyeniydi. Iwerks, Walt Disney ile birlikte çalışmış ve birçok Akademi Ödülüne layık görülmüştür. Bu ödüllerden bazıları "En İyi Teknik Başarı Oscar'ı", ve "Ödülü "dür (URL 33). 1937 yılında Iwerks'in sanatsal yaşamı başlamıştır. Leon Schlesinger Prodüksüyonu, başrollerini Porky Pig ve Gabby Goat'ın oynadığı dört Looney Tunes adlı kısa filminin yapımcılığını Iwerks'e vermişlerdir. İlk iki kısa filmi Iwerks'in yönetimi altında olmuştur (URL 34).

Daha sonraki yıllarda Iwerks en hızlı animatörlerden arasında yerini almıştır. Disney stüdyolarında çalışmaya başlamış ve Mickey Mouse'un da yaratım sürecinde önemli rol oynamıştır. Iwerks aynı zamanda kendi şirketi için bir canlı çok düzlemli kamera kurulumu tasarlamış ve çizgi karakterleri için daha rahat bir mekân tasarlamıştır (Arısal, 2019: 18). Böylelikle animasyonun mekânsal gelişimine küçük bir katkı sağladığı söylenebilir.

2.4.5. Warner Bros. Dönemi

Şekil 33.

Harry Warner, Albert Warner, Sam Warner, Jack Warner (URL-33).

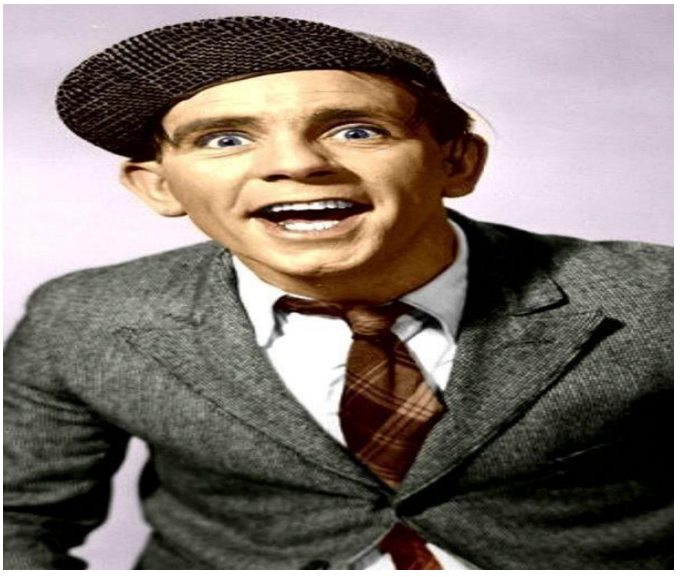
Warner Bros. Şirketi 1923 yılında Harry Warner, Albert Warner, Sam Warner ve Jack Warner tarafından kurulmuştur. Daha sonra bu Warner Brothers ismiyle yani Warner Kardeşler anlamına gelen ismi kullanmışlardır.

Bu şirket dünyanın en büyük film yapım ve televizyon yayın şirketlerinden biri olmuştur (URL 35). Warner Bros'un şirketinin sekiz bine yakın çalışanı bulunmaktadır. 2014 verilerine göre şirketin yıllık cirosu on iki milyar dolar civarındadır. Bros kardeşler o zamanlarda film ve tiyatro sektörünün yeni başlangıç aşamasındaydılar. İşe ilk bir projektör makinası kiralamakla başlamış daha sonraki yıllarda birkaç sinema filmini çekmişlerdir. Böylelikle Amerika'nın Pennsylvania şehrinde ilk tiyatroyu açan kişiler olarak da isimlerini tarihe yazdırmışlardır (URL 36). Şirket, dünden bugüne pek çok projenin içerisinde yer almıştır. Günümüzde bilinen Harry Potter, Matrix filmi, Süpermen filmi ve Hobbit filmi Warner Bros. Kardeşler tarafından yapılmıştır. Arsınal, animasyon konusu üzerine yaptığı doktora çalışmasında Warnes Bros. şirketinin yaptığı çizgi filmlerin, gerçeğin sınırlarında özgürce dolaşabilmeye imkan sağladığını ifade etmiştir (Arsınal, 2019: 19-20).

2.4.6. Norman Klein (Geleneksel Yedi Dakikalık Çizgi Filmin Sonu)

Şekil 34.

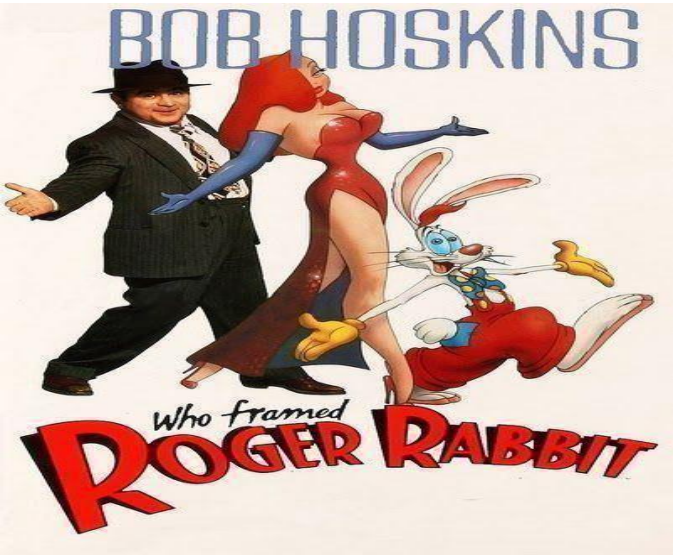
Norman Kleın – 7 Mınutes (URL-34).



Norman Klein, 1945 yılında Amerika'nın New York şehrinde dünyaya gelmiştir. Amerikan'ın kentsel ve medya tarihçisinin yanı sıra kurgusal eserlerin yazarıdır. Klein, "geleneksel yedi dakikalık çizgi filmin sonu" olarak tanımladığı örnek çizgi filmler animasyon endüstrisindeki yerini almıştır. Bu animasyon türü mekânı aktif bir şekilde kullanmaktadır. Sahnede hareket eden karakterlerin diyalogları için durağan ve sabit bir sahneye dönüştürmüştür (URL 37).

Tellote, Geleneksel Yedi Dakikalık Çizgi Filmin Sonu olarak Soğuk Savaş ve Masum Sanık Roger Rabbit gibi filmler, geleneksel çizgi filmlerine dönüş yapmış ve gerçek zamanlı mekân ile çizgi film arasındaki geçişleri ve sınırlar arasındaki kopmaları incelemiştir (Tellote, 2010).

Şekil 35.
Masum Sanık Roger Rabbit (URL-35)



Masum Sanık Roger Rabbit filmi 1988 yapımı bir komedi filmidir. Bu film kitaptan uyarlanmıştır. Animasyon tekniği ve canlı hareket bağlamında çekilen bu filmin başkahramanları Bob Hoskins, Charles Fleischer, Christopher Lloyd, Kathleen Turner ve Joanna Cassidy olmuştur (URL 41).

2.4.7. Dijital Animasyon - Pixar Dönemi

Şekil 36.

Pixar Animasyon Stüdyosu (URL-36)

Dünya dijital animasyon alanında en önde gelen animasyon stüdyolarından biri Pixar Animasyon Stüdyoları'dır. Bu yeni dijital dönem filmleri yeni bir uzamsal dünyayı sunması bakımından önemlidir.

Pixar, ilk olarak 1979 yılında Lucas Film Stüdyosunda çalışılmaya başlandı. 1984 yılında John Lasseter isimli kişinin "The Adventures of Andre and Wally B. İsimli kısa bilgisayar animasyon filmini tamamladı. Bu film, Lucas stüdyosunda çekilmiş ilk Pixer projesi olarak kabul edilmektedir (Kalkan, 2014: 11). Bilgisayar animasyonuna örnek olarak; Oyuncak Hikâyesi, Karınca Z, Shrek, Buz Devri, Kayıp Balık Nemo, İnanılmaz Aile, Rango isimli filmler bilgisayar animasyonuna uygun filmlerdir (Kalkan, 2014: 12).

Şekil 37.

Dijital Animasyon Örnek Film (URL-37).

Şekil 38.

Dijital Animasyon Programı (URL-38)

Şekil 39.

Dijital Animasyon Programı (URL-39)

Bilgisayar Animasyonunda kullanılan başlıca programlararasında;

Toon Boom,

Synfig Studio,

Crazy Talk Animator

Anime Studio

After Effects

3Ds Max

Maya 3D Animasyon vb. gibi programlar yer almaktadır.

2.5. Türkiye'de ve Avrupa'da Yayınlanan Animasyon Filmlerinin İçerikleri Hakkında Bilgiler

2.5.1. Türkiye'de Yayınlanan Animasyon Filmleri

2.5.1.1. Kötü Kedi Şerafettin

Şekil 40.

Kötü Kedi Şerafettin Film Afişi (URL-40)

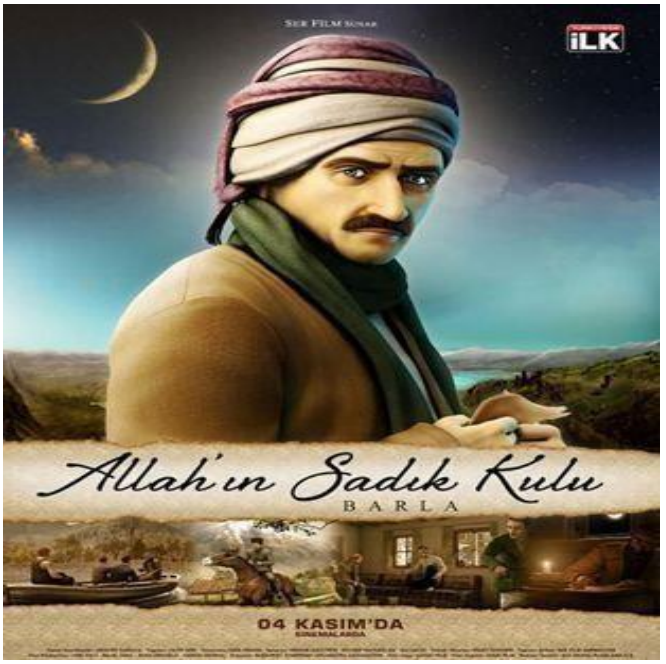
Kötü Kedi Şerafettin, Türk yapımı bir animasyon filmidir. Karikatürist Bülent Üstün tarafından yazılmış ve çizilmiştir. Bu film daha sonra Mehmet Kurtuluş ve Ayşe Ünal tarafından sinema filmine uyarlanmıştır. Film, 5 Şubat 2016 tarihinde vizyona girmiştir. Kötü Kedi Şerafettin filminin kısaca konusu şu şekildedir; Kötü Kedi Şerafettin arkadaşları Fare Rıza ve Martı Rıfkı ile beraber akşam mangal yakmaya hazırlanırlar fakat evdeki hesap çarşıya uymamaktadır. Şerafettin, kötü bir gün geçirmekle beraber sahibi tarafından da aynı gün evden kovulur ve başına bir sürü bela açılır. Şerafettin bu belalarla uğraşırken bir yandan Misket isimli kediyi tanır ve âşık olur. Aşkının yanında Tacettin isminde bir oğlunun olduğunu yani baba olduğunu öğrenir. Filmin sonunda Şerafettin, insanlar gibi düşünmesi gerektiğinin farkına varmaktadır.

Filmde yer alan kahramanlar; Şerafettin, Tacettin, Çizer, Rıza, Rıfkı Tonguç, Misket, Cemil, Şemiştan ve Hasene isimli karakterlerdir. Filmde Kötü Kedi Şerafettin karakterinin seslendirmesini Uğur Yücel yapmıştır. Başarılı olan bu film, yurtdışında da sergilenme ve satılma fırsatı bulmuştur.

2.5.1.2. Allah’ın Sadık Kulu Barla

Şekil 41.

Allah’ın Sadık Kulu Barla Film Afişi (URL-41)



Allah’ın Sadık Kulu Barla, Türk yapımı bir animasyon filmidir. Bu film, Türkiye'de dijital hareket yakalama tekniği kullanılarak yapılmış ilk uzun metrajlı 3D animasyon filmi olarak bilinmektedir. Senaristliğini Rıdvan Kızıltepe, Zeynep Kayadelen ve Ali Sacit’in yapmıştır. Filmin yönetmeni ise Ersin Orhan’dır.

108 dakikalık animasyon filmi olan Allah’ın Sadık Kulu Barla, 2011 yılında vizyona girmiştir. Türkiye'de “Motion capture” tekniğiyle çekilen ilk uzun metrajlı animasyon film olarak gösterime girecek olan bu film kardeşlik mesajı vermektedir (URL 39)

Filmde din âlimi Said Nursi’nin 1927-1934 yılları arasında Barla’daki sürgün hayatını anlatmaktadır. Bediüzzaman Said Nursi karakterini Enver Seyitoğlu seslendirmiştir. Allah'ın Sadık Kulu: Barla Film, yayına girdiği dördüncü haftasından itibaren 452.220 kişi, toplamda ise 1.621.540 kişi tarafından izlenmiş ve gişe rekoru kıracak duruma gelmiştir (URL 40).

2.5.1.3. Rafadan Tayfa Dehliz Macerası

Şekil 42.

Rafadan Tayfa Dehliz Macerası Film Afişi (URL-42)

Rafadan Tayfa Dehliz Macerası, Türk yapımı bir animasyon filmidir. Filmin senaristliğini Ozan Çivit üstlenmiştir. Çivit'in yaptığı bu film, aynı isimdeki televizyon dizisinin animasyon filmi olarak uyarlanmıştır. Filmin yönetmeni İsmail Fidan'dır. 89 dakikalık animasyon filmi 26 Ekim 2018 tarihinde vizyona girmiştir.

Filmin kısaca konusu şu şekildedir; Bir inşaat firmasından yetkililerin mahalledeki evlerin sağlamlığını kontrol etmek için gelmesiyle Kuşçu Baba dışındaki mahalleliler evlerinin yıkılacağını düşünerek paniğe kapılır. Kuşçu Baba, mahallenin tarihi bir mahalle oluğu için kimsenin dokunamayacağını söyler ama kimse Kuşçu Baba'ya inanmaz. İnanan tek grup Rafadan Tayfa olmuştur. Kusçu Baba'nın söyledikleri üzerine kütüphaneye giden tayfa, tarihi değeri yüksek olan bir dehlizin mahallenin altında olduğunu öğrenirler. Mahalleyi kurtarmak için Rafadan Tayfa'nın dehlizi bulma macerası anlatılır.

Rafadan Tayfa'nın ilk sinema filmi Dehliz Macerası 1.802.339 seyirciyle gişede büyük bir başarı yakalamıştır. Yayına girdiği günden bu yana 3.402.669 seyirci tarafından izlenen ikinci filmi olmuştur (URL 41).

2.5.1.4. Kral Şakir Korsanlar Diyarı

Şekil 43.

Kral Şakir Korsanlar Diyarı Film Afişi (URL-43)

Kral Şakir Korsanlar Diyarı, Türk yapımı bir animasyon filmdir. Filmin yönetmenleri; Haluk Can Dizdaroğlu, Berk Tokay'dır. Filmin senaristi ise Haluk Can Dizdaroğlu üstlenmiştir. 93 dakika olan film 4 Ekim 2019 tarihinde vizyona girmiştir. Filmin konusu şu şekildedir; Okyanusun derinliklerinde çıkan tarih öncesine ait dev bir yaratık Kral Şakir ve ailesinin yaşadığı şehri tehdit eder. Yaratığı durdurmanın tek yolu altın bir savaş topudur. Bu topu aramaya giden Kral Şakir ve ailesi kendini Bermuda Şeytan Üçgenin içindeki bir kürede bulur. Bu küredeki fantastik dünya ve korsanlarla baş etmeye çalışan Kral Şakir ve ailesinin maceraları anlatılır.

Varol Yaşaroğlu'nun yaratıcısı olduğu bu film diğer 32 filmin toplam izleyicisi sayısını tek başına elde etti. Film, 504.303 kişi tarafından izlenirken, hasılatı 8.999.008 TLoldu. Böylelikle "Kral Şakir Korsanlar Diyarı"; Yerli ve yabancı animasyon filmler arasında en iyi açılış yapan film oldu (URL 42). Filmde seslendirme yapan kişiler Atilla Şendil, Levent Ünsal, Mustafa Oral, Didem Atlıhan, Sema Kahriman, Hakan Akın, Onur Akgülgil'dir.

2.5.1.5. Rafadan Tayfa Göbekli Tepe

Şekil 44.

Rafadan Tayfa Göbekli Tepe Film Afişi (URL-44)

Rafadan Tayfa Göbekli Tepe, Türk yapımı bir animasyon filmidir. Senaryosunu Ozan Civit'in yazmış ve yönetmenliğini de İsmail Fidan üstlenmiştir. Film 88 dakika olup 28 Aralık 2019 tarihinde vizyona girmiştir.

Rafadan Tayfa 2 - Göbekli Tepe, Rafadan Tayfa ekibinin, Göbekli Tepe'de atıldıkları gizemlerle dolu maceraları konu etmektedir. Dünyanın gözü Göbekli Tepe'nin üzerindedir. Burada yapılan kazılar büyük yankı uyandırmıştır. Tam da Göbekli Tepe'nin ilgi odağı olduğu dönemde Akın, Şanlıurfalı arkadaşı Veysi'den gizemli bir paket alır. Merak içinde paketi açan Akın, paketin içinde ne olduğuna tam olarak anlam veremediği bakır bir sini bulur. Paketi aldıktan sonra Veysi'nin panik halinde Akın'a ulaşması ve peşinde birilerinin olduğunu söylemesi, Akın'ın kafasını iyice karıştırır. Siniyi gören Rafadan Tayfa ekibi, kısa sürede sininin Göbekli Tepe'yle ilgili olduğunu anlar ve onu Göbekli Tepe'nin kâşifi Başkan Amca'ya göstermeye karar verir. Ekip, hem siniyi Başkan Amca'ya göstermek hem de Veysi'yi bulmak için Şanlıurfa'ya doğru macera dolu bir yolculuğa çıkar (URL 433).

2.5.1.6. Bulmaca Kulesi Dev Kuşun Gizemi

Şekil 45.

Bulmaca Kulesi Dev Kuşun Gizemi Film Afişi (URL-45).

Bulmaca Kulesi Dev Kuşun Gizemi, Türk yapımı bir animasyon filmidir. Ahmet Erdal'ın yönettiği filmin senaryosu yine Ahmet Ertal'a ve Ahmet Ercan'a aittir. 74 dakikalık film, 25 Ekim 2019 da vizyona girmiştir.

Filmin konusu şu şekildedir; Bulmaca Kulesi Dev Kuşun Gizem'inde Aslı, Can ve Mert'in kaza sonucu kendilerini Bulmaca Kulesi'nde bulmasını ve sonrasında kulenin mimarı ve koruyucusu Lugaz Efendi'nin robotu Lugit ile birlik olup kulenin düşmanı Hüdaverdi'nin tuzaklarını bozmalarını anlatır. Gizemleri çözüp, tuzaklardan kurtulup eve dönmek için Aslı, Can ve Mert'in girdikleri maceralar anlatılır.

2.5.1.7. Renkli Balık Yeni Dünyalar Kâşifi

Şekil 46.
Renkli Balık Yeni Dünyalar Kâşifi Film Afişi (URL-46)

Renkli Balık Yeni Dünyalar Kâşifi, Türk yapımı bir animasyon filmidir. Senaristliğini ve yönetmenliğini Burhan Gür üstlenmiştir. 72 dakika süren bu film 4 Mayıs 2018 tarihinde vizyona girmiştir.

Filmin konusu şu şekildedir; Ailesine ve akvaryumun yönetici olan Mor Gözlü Ahtapota rağmen akvaryumdan sıçrayarak kaçıp dış dünyayı tanımak isteyen Renkli adındaki balık bir gün akvaryumun içinde bulunduğu evin sahibinin oğlu Deniz ile tanışır. Deniz ile arkadaş olduktan sonra Deniz'in dış dünya ile ilgi anlattıklarını akvaryumun diğer sakinlerine anlatmaya başlaya Renkli, Mor Gözlü Ahtapotla çatışmaya başlar. Renkli Balık Yeni Dünyalar Kâşifi adlı animasyon filminde Renkli adlı balığın hayallerine ulaşmak için çabası anlatılır.

2.5.1.8. Canım Kardeşim Benim

Şekil 47.

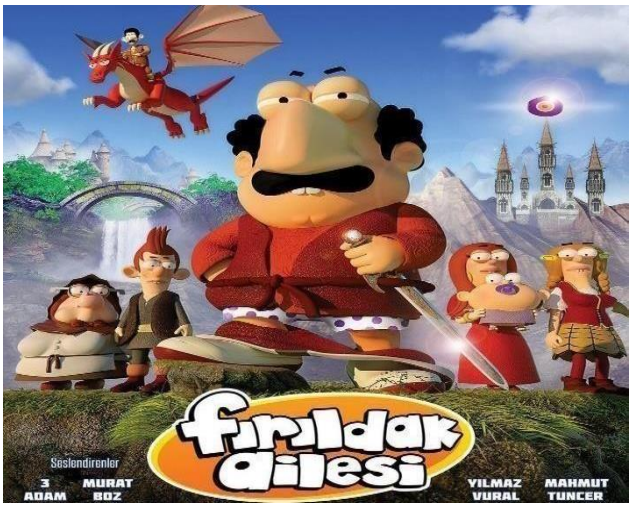
Canım Kardeşim Benim Film Afişi (URL 47)

Canım Kardeşim Benim, Türk yapımı bir animasyon filmdir. Televizyon dizisinden uyarlanmıştır. Yönetmenliğini ve senaristliğini Murat Kürüz yapmıştır. Canım Kardeşim Benim 7 Ekim 2016 yılında vizyona girmiştir. Filmin konusunda bakıldığında Mine ve Müge adlarındaki sürekli rekabet eden iki kardeşin ormanda şirin uzaylılarla karşılaşmasıyla başlayan maceraları anlatılır.

2.5.1.9. Fırıldak Ailesi

Şekil 48.

Fırıldak Ailesi Film Afişi (URL-48)



Fırıldak Ailesi, Türk yapımı bir animasyon filmdir. Senaristliğini Haluk Can Dizdaroğlu'nun yaptığı filmi yine Haluk Can Dizdaroğlu ve Berk Tokay birlikte yönetmişlerdir. Karikatürist Varol Yaşaroğlu'nun oluşturduğu aynı isimli televizyon dizisinden uyarlanmıştır. 88 dakikalık film, 3 Şubat 2017 yılında vizyona girmiştir.

Filmin konusu; Bir gece ansızın köydeki tüm kadınların kaçırılmasıyla önce sevinen fakat sonra Sabri Fırıldak ve arkadaşları pek çok korkunç yaratıkla dolu büyülü ormana sürüklenerek kadınları geri almak için Tarumar ile büyük bir savaşa girmeleri anlatılır.

2.5.1.10. Kaptan Pengu ve Arkadaşları: Mandalinanın Günlüğü

Şekil 49.

Kaptan Pengu ve Arkadaşları: Mandalinanın Günlüğü Film Afişi (URL-49)

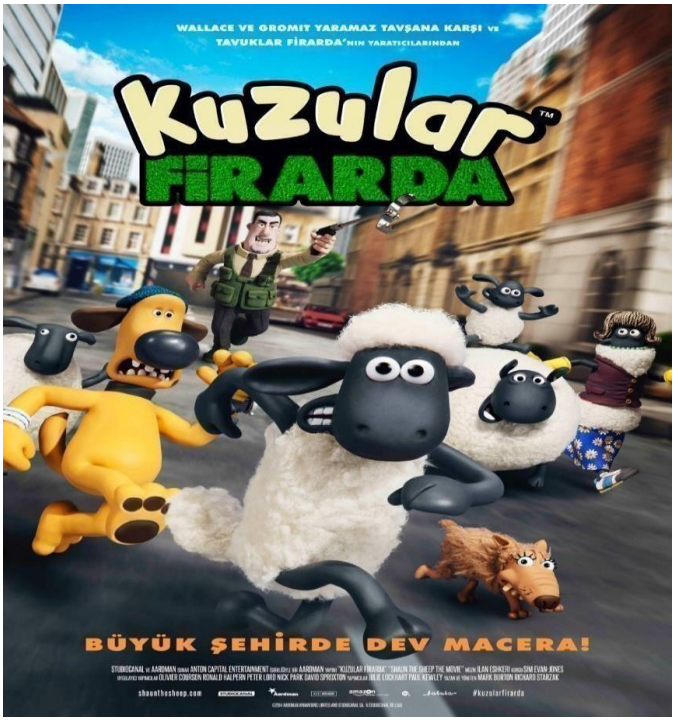
Kaptan Pengu ve Arkadaşları: Mandalinanın Günlüğü, Türk yapımı bir animasyon filmdir. Senaryosunu Arzu Yurtseven ve Murat Ferhat yazmıştır. Filmin yönetmenleri; Nurullah Yenihan ve Engin Baştürk'tür. Kaptan Pengu çizgi dizisinin sinema uyarlamasıdır. 82 dakikalık film, 29 Şubat 2020 tarihinde vizyona girmiştir.

Filmin konusu; Kaptan Pengu, Misket, Pelik ve Mandalina'nın küresel ısınma sebebi ile eriyen buzullarla mücadele ederken aynı zamanda kaybolan arkadaşları Putuk'u ararken ki maceraları anlatılır.

252. Avrupa'da Yayınlanan Animasyon Filmleri

2.5.2.1. Shaun The Sheep Movie – Kuzular Firarda

Şekil 50.
Kuzular Firarda Film Afişi (URL-50)



Shaun The Sheep Movie – Kuzular Firarda, Birleşik Krallık'a ait bir animasyon filmdir. Filmin senaristliğini ve yönetmenliğini Richard Starzak ve Mark Burton birlikte yapmıştır. 85 dakikalık bu film 24 Ocak 2015 tarihinde vizyona girmiştir.

Filmin konusu; Koyun Shaun ve kuzu arkadaşları tatile çıkma hayallerini gerçekleştirmek için planlar yaparlar. Bir gün çiftlik sahibini ve köpeğini atlatarak bu planları gerçekleştirirler. Biraz eğlenmek için şehre giden Shaun ve kuzuların başından geçen olaylar, yaşadıkları maceralar anlatılır.

2.5.2.2. The Lego Movie – Lego Filmi

Şekil 51.
Lego Film Afişi (URL-51)

The Lego Movie – Lego Filmi, ABD, Avustralya, Danimarka ortak yapımı animasyon filmdir. Filmin hem senaristliğini hem de yönetmenliğini Phil Lord ve Christopher Miller üstlenmiştir. 100 dakikalık film, 7 Şubat 2014 tarihinde vizyona girmiştir.

Filmin konusu; Legolar evreninde geçen filmde, sıradan bir adam olan Emmet, beklemediği bir anda dünyayı kurtaran bir kahraman olma şansını yakalar. Legoların yaşadıkları dünya zorba ve kötücül bir lego tarafından tehdit edilmekte ve parçalarına ayrılmaktadır. Bu yıkımı durduracak kişi ise yanlışlıkla olağanüstü Master Builder ile karıştırılan Emmet'tir. Emmet bu talihsiz yanlış anlaşılmayı gidermek yerine kahraman olmayı seçer ve dört kişilik bir ekip kurar. Görevleri ise parçalarına ayrılan evrenlerini birleştirerek yapıştırmaktır (URL 40)

2.5.2.3. Finding Nemo – Kayıp Balık Nemo

Şekil 52.

Kayıp Balık Nemo Film Afişi (URL-52)

Finding Nemo – Kayıp Balık Nemo, ABD yapımı 3D animasyon filmdir. Senaristliğini Andrew Stanton'ın yaptığı filmin yönetmenliğini ise Andrew Stanton ve Lee Unkrich yapmıştır. 101 dakikalık film, 23 Ocak 2004 tarihinde vizyona girmiştir.

Filmin konusu; Kendisi gibi bir palyaço balığı olan babası Marlin, eşi öldükten sonra oğlu Nemo'nun üzerine fazla düşmeye ve kaygılanmaya başlar. Nemo bir gün okuldan arkadaşlarıyla oynarken kaybolur. Babasının onu bulmak için, Nemo'nunsa geri dönmek için atıldıkları maceralar anlatılır.

2.5.2.4. Cloudy With A Chance Of Meatballs – Köfte Yağmuru

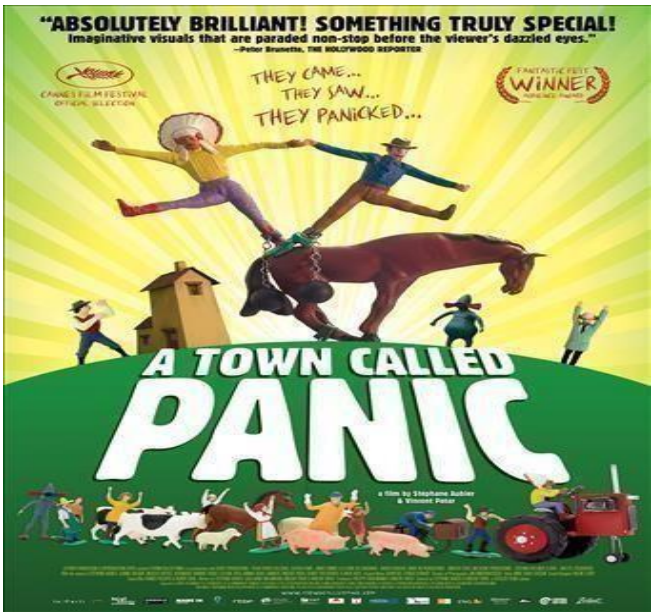
Şekil 53.
Köfte Yağmuru Film Afişi (URL-53)

Cloudy With A Chance Of Meatballs – Köfte Yağmuru, ABD yapımı bir animasyon filmdir. Hem senaristliğini hem de yönetmenliğini Chris Miller ve Phil Lord yapmıştır. Çocuk kitabından uyarlama bir animasyon filmdir. 90 Dakikalık film, 20 Kasım 2009 tarihinde vizyona girmiştir.

Filmin konusu; çok istekli olmasına rağmen becerisi zayıf bir mucit olan Flint Lockwood bir sürü icat yapmış olmasına rağmen gerçekten ilgi çekici ve yararlı bir icat yapamamıştır. Suyu yiyeceğe çeviren icadı kasabanın meydanında patlayarak havaya, bulutlara fırlar. Daha sonra gökten çizburger yağmaya başlar. İnsanların hırsı ve açgözlülüğü yüzünden makine bozulmaya başlar. Makine artık dev köfteler, makarna kasırgaları, şekerleme dağları üretiyordur. Bunun üzerine Flint ve hava durumu sunucusu arkadaşı Sam, makineyi durdurarak her şeyi normale çevirmeye çalışır.

2.5.2.5. A Town Called Panic – Köydeki Panik

Şekil 54.
Köydeki Panik Film Afişi (URL-54)



A Town CalledPanic – Köydeki Panik; Belçika, Fransa ve Lüksemburg ortak yapımı bir animasyon filmdir. Filmin yönetmen koltuğunda Stéphane Aubier ve Vincent Patar oturmaktadır. 75 dakikalık film, 2009 yılında vizyona girmiştir.

Filmin konusu; Bay At'ın ev arkadaşları Kovboy ve Kızılderili ona sürpriz bir doğum günü partisi hazırlarken bir yanlışlık yaparlar ve tüm kasabada olaylar silsilesine sebep olur.

2.5.2.6. Mary and Max

Şekil 55.

Mary and Max Film Afişi (URL-55)

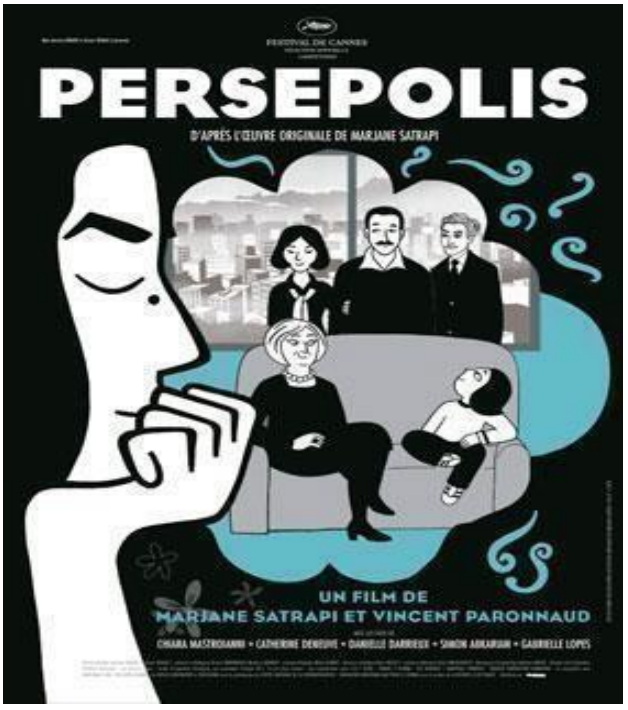
Mary And Max, Avustralya yapımı bir animasyon filmdir. Hemen senaristliğini hem de yönetmenliğini yapan Adam Elliot'ın ilk uzun metrajlı yapıtıdır. 92 dakikalık film, 9 Nisan 2009 tarihinde vizyona girmiştir.

Filmin konusu; Avustralya'nın kenar mahallesinde sorumsuz ve yoksul bir aile ile yaşayan Mary'nin tek arkadaşı ve aynı zaman da tek konuşabildiği kişi mektuplaştığı savaş gazisi Max Jerry Horowitz'dir. Bu mektup arkadaşlığı Mary'nin şans eseri postahanede bir New York adres rehberi görmesiyle başlar. Max ise 44 yaşında, yalnız yaşayan, obez, psikolojik sorunları olan asosyal bir kişidir. Bu iki problemli kişinin aralarında gelişen dostluğu, mektup arkadaşlığını anlatan animasyon filmidir.

2.5.2.7. Persepolis

Şekil 56.

Persepolis Film Afişi (URL-56)



Persepolis, ABD ve Fransa ortak yapımı bir animasyon filmdir. Filmin senaristliğini ve yönetmenliğini Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud birlikte yapmıştır. 95 dakikalık siyah-beyaz film, 26 Ekim 2007 tarihinde vizyona girmiştir.

Filmin konusu; Marjane Statrapi adında küçük bir kızın gözlerinden 1970 yılı İran'da olan rejim vb. değişiklikleri bize aktaran siyah-beyaz bir filmdir. Marjane'nin ailesinin Şah'ın iktidardan düşmesi üzerine umutlanıp ekonominin ve sosyal yaşamın düzeleceğine inanarak sevinmesini fakat ardından geçen zamanla uğradıkları hayal kırıklığı üzerinden dönemi yaşayan tüm halk anlatılır. Halk yağmurdan kaçarken doluya tutulmuş ve Mollalar dönemi başlamıştır. Bütün bu gelişmeleri küçük, masum bir kızın gözünden izliyoruz.

2.5.2.8. Buz Devri

Şekil 57.

Buz Devri Film Afişi (URL-57)

Buz Devri, ABD yapımı bir animasyon filmdir. Kalabalık bir senaryo ekine sahiptir. Senaristler; Michael J. Wilson, Michael Berg, Peter Ackerman, Mike Thurmeier, Jeff Siergey ve Galen T. Chu'dur. Yönetmenler ise Chris Wedge ve Carlos Saldanha'dır. 71 dakikalık film, 31 Ocak 2003 tarihinde vizyona girmiştir.

Filmin konusu; Buzul çağı, dünyaya hüküm sürmeye başlamıştır. Bu ıssız ve korkunç dünyada bir başlarına olan zavallı hayvanlar, bir şekilde hayatta kalmanın yollarını aramaktadırlar. Uzun tüylü, kendi halinde bir mamut; karizmatik ve dişli bir kaplanve muzır bir rakun, nasıl olduysa bu kargaşa esnasında bir araya gelmişlerdir. Bu üç birbirinden farklı türe mensup hayvanın odağında ise tek bir mevzu vardır. Buldukları küçük bebeği, insanlara ulaştırıp o bebeğin hayatını kurtarmak (URL 41).

2.5.2.9. Arabalar

Şekil 58.

Arabalar Film Afişi (URL-58)

Arabalar, ABD yapımı bir animasyon filmdir. Filmin yönetmeni John Lasseter'dır. Yardımcı yönetmen ise Joe Ranft'tır. Hikâyenin yazarları; John Lasseter, Joe Ranft, Jorgen Klubien ve Brenda Chapman'dır. Senaryonun senaristleri ise John Lasseter, Joe Ranft, Dan Fogelman, Kiel Murray, Phil Lorin ve Jorgen Klubien'dır. İlave senaryonun senaristleri de Robert L. Baird, Daniel Gerson, Bonnie Hunt, Don Lake, Steve Purcell ve Dan Scanlon'dur. 116 dakikalık film, 9 Haziran 2006'da gösterime girmiştir.

Filmin konusu; Piston Kupası için yarışmaya giderken Radiator Springs adındaki kasabanın yollarına zarar veren Şimşek McQueen, hem kendini hem de yolu tamir etmek için kasabada kalmak zorunda kalır. Sally adında Porsche bir kadın arabaya âşık olur. Çekici Mater ile komik ve yakın bir arkadaşlık kurarlar. Eski Şampiyondan dersler alır. Kendi yarış ekibi onu bırakınca kasabalı onun yarış ekibi olur. Yarışmayı kazanamaz ancak insani değerler edinir ve kaybetse de mutlu olur. Halkın sevgisini kazanır.

2.5.2.10. Aslan Kral

Şekil 59.

Aslan Kral Film Afişi (URL-59)

Aslan Kral, ABD yapımı bir animasyon filmdir. Senaristi Jeff Nathanson'dur. Ancak karakterleri yaratanlar: Irene Mecchi, Jonathan Roberts ve Linda Woolverton'dır. Orijinal fikir ise Brenda Chapman'a aittir. Filmin yönetmen koltuğunda Jon Favreau oturmuştur. 118 dakikalık film, 19 Temmuz 2019 tarihinde vizyona girmiştir.

Filmin konusu; Başkahramanımız Simba, Ormanın kralı olan babası Mufasa'yı amcası Scar'ın öldürmesi üzerine tehlike ona yönelir ve Simba sürgüne gönderilir. Zamanı geldiğinde Simba hakkı olanı almak ve babasının intikamı almak için geri dönecektir. Simba'nın mücadelesini, edindiği dostlukları, aşkı, aile bağlarını ve hayat öykünü anlatan bir animasyon filmdir.

3. YÖNTEM

Araştırmanın yöntem bölümünde; araştırmanın modeli, araştırmanın örneklemi ve evreni, araştırmada kullanılan veri toplama araçlarına yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Yerli ve yabancı animasyon filmlerinin sosyo-kültürel ve teknolojik açıdan karşılaştırılmasını konu edinen bu araştırmada animasyonun dünyadaki tarihi gelişimi kronolojik olarak incelenmiş ardından animasyonun Türkiye'deki tarihi gelişimi hakkında bilgi verilmiştir. Çalışmada seçilen on yerli ve on yabancı filmin gişe ve hasılat bilgilerine yer verilmiş ve karşılaştırılmıştır.

3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evren ve örneklemi ABD, Almanya, Kanada, İngiltere, Fransa, Japonya, İspanya ve Türkiye'yi kapsamaktadır.

3.3. Veri Toplama Araçları

Literatür araştırması yapılmıştır ve ayrıca OECD ülkelerinin (ABD, Almanya, Kanada, İngiltere, Fransa, Japonya, İspanya ve Türkiye) sabit fiyatlarla ABD doları cinsinden yıllık asgari ücret gelirinin aylığa bölünmüş değeri verilmiş ve uzman kişilere ve psikologlara çeşitli sorular yöneltilmiştir. Uzmanlara yöneltilen sorular aşağıdaki gibidir:

1. Türkiye'de animasyon stüdyolarının yeterliği hakkında ne düşünüyorsunuz? Yerli filmler teknolojik olarak Avrupa endüstrisi ile kıyaslanabilir mi?
2. Türkiye de son dönemde animasyon filmlerinin artışı ve izlenme sayıları Avrupa'da yapılıp ülkemizde de gösterime giren animasyon filmlerini gişe olarak geçiyor bunun nedeni sizce nedir.
3. Animasyon filmleri yapılırken nelere dikkat etmeliyiz? Sosyokültürel seviye önemli bir etken midir?
4. Avrupa ile Türk yapımı animasyon filmlerinin arasında ki en büyük fark nedir sizce?
5. Türkiye'de animasyon sineması 2008 yılından itibaren Kötü Kedi Şerafettin ile canlandı fakat bir süre sonra tekrardan durma noktasına geçti. Bu konu hakkında neler düşünüyorsunuz?

6. Batılı animasyoncular, Türk sinemasını animasyona uyarlayarak Türkiye'deki hedef kitleyi yakalamaları hakkında neler düşünüyorsunuz?
7. Günümüzde animasyon sinemasının yeri hakkında ne düşünüyorsunuz?

   Türkiye'de animasyon sinemasının gelişmesi için neler yapılabilir.
8. Animasyon filmlerinin izlenmesinde toplumun demografik yapısı, eğitim durumu ve ekonomik unsurlar ne derece etkilidir?
9. Türkiye'de animasyon sinemasının geleceği hakkında ne düşünüyorsunuz. Türkiye'de Buz Devri ve Karlar Ülkesi gibi filmlerle mukayese edilecek Türk yapımı filmler yapılır mı?
10. Sizce Pixar, DC, WB gibi şirketlerin yapımları düşünüldüğünde Marvel filmleri de animasyon filmlerine girer mi?
11. Günümüzde sıklıkla kullanılan dijital platformlar sinemayı ya da TV'yi öldürecek mi?
12. Animasyon filmlerinin yapım aşaması nasıl ilerliyor?
13. Bildiğimiz sinema filmleri gibi set ortamı var mı yoksa her şey bilgisayar

    üzerinde mi tasarlanıyor?
14. Son zamanlarda yerli animasyon filmlerinin artışı ve izlenme sayılarında yükselişin nedenleri nelerdir?
15. Animasyon filmlerinin yapım aşaması nasıl ilerliyor?
16. Son zamanlarda yerli animasyon filmlerinin artışı ve izlenme sayılarında yükselişin nedenleri nelerdir?

Psikologlara yöneltilen sorular ise aşağıdaki gibidir:

1. Animasyon filmleri çocukların gelişimi açısından ne derece öneme sahiptir?
2. Aile bireyleri çocuklarıyla ilgilenmediği zamanlarda (gözlemlerime dayalı) çocuklarıneline akıllı telefon vb. Verip onlara çizgi film veya animasyon filmi açıyorlar bu da çocukların o animasyon karakterleriyle bir bağ kurmalarına sebep oluyor bu durumu nasıl değerlendirirsiniz?
3. Animasyon filmleri çocukları psikolojik olarak nasıl etkiler, çocukların yaratıcılıklarını kaybettirir mi?

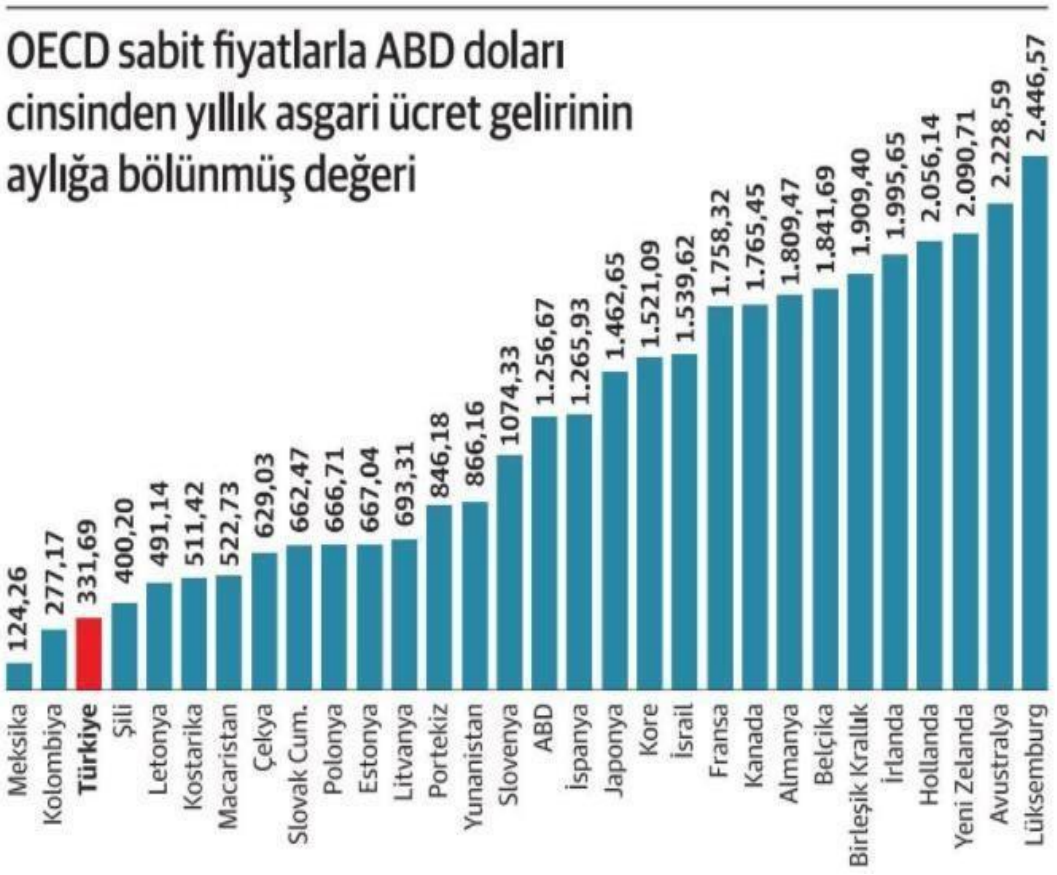
4. BULGULAR VE YORUMLAR

Bulgular kısmında Avrupa ülkelerinde brüt asgari ücret, uzman görüşleri ve psikolog görüşlerine yer verilmiştir. Ekonomisi iyi olan gelişmişlik düzeyine göre ABD ve İngiltere gibi ülkelerde yetkin animatörler yetişmiştir. Bunun yanında bu ülkelerde animasyon endüstrisi alanında son teknolojiyi kullanarak yetkin ve seçkin eserler verildiğini görmekteyiz. Tez çalışmasında kavramsal bölümünde yer alan on yabancı animasyon filmi hemen hemen tüm dünya tarafından bilinen filmlerdir. Filmlerin ortaya çıkışının ekonomik temeller ile doğrudan ilişkisi olduğu söylenebilir.

Tablo 1'de OECD sabit fiyatlarla ABD doları cinsinden yıllık asgari ücret gelirinin aylığa bölünmüş değeri tablosu aşağıda verilmiştir.

Tablo 1.

OECD sabit fiyatlarla ABD doları cinsinden yıllık asgari ücret gelirinin aylığa bölünmüş değeri (URL 60).



“Türkiye ve Avrupa Birliği Üyesi Ülkelerin Sosyo-ekonomik Gelişmişlik Düzeylerinin Karşılaştırmalı Analizi” isimli çalışmada Türkiye ve diğer Avrupa ülkelerinin sosyo-ekonomik gelişmelerini tablo halinde verilmiştir (Erol, 2013). Erol, 29 ülke arasında endeks değeri en yüksek ve en gelişmiş ülkenin Lüksemburg olduğunu belirtmiştir. Endeks değeri en düşük ve dolayısıyla sosyal açıdan en az gelişmiş ülke ise Türkiye olduğunu belirtmiştir. Türkiye’nin yıllık nüfus değişimi hariç Türkiye’nin tüm göstergeleri tabloya göre sosyal gelişmişlik üzerinde etkisi çok düşüktür.

Tablodan hareketle ekonomik göstergeler, ülkenin animasyon endüstrisini de doğrudan etkilemektedir. Animasyon sinema endüstrisinin en geliştiği ülkelerin başında Amerika Birleşik Devletleri (ABD) gelmektedir. ABD’nin ekonomik yapısına bakıldığından aylık ortalama net gelir 1.256 dolar olduğu görülmektedir. Bu gelir diğer pek çok ülke içerisinde iyi bir konumda olduğu söylenebilir. Animasyon sinemasının geliştiği ülkelerden biri olan İngiltere’de aylık ortalama net gelir 1,909 dolardır. Almanya’da ortalama net gelir 1.809 dolardır. Kanada’da aylık ortalama net gelir 1.765 dolar, Fransa’da aylık ortalama net gelir 1.758 dolar Japonya’da aylık ortalama net gelir 1.462 dolar, Türkiye’de ise kişi başı net gelirin 331,69 dolar arasında olduğu ülkeler arasındadır (URL-44).

Tablo 1’deki bilgilerden hareketle ülkelerin ekonomik refah düzeyine bakıldığında refah seviyesi en yüksek olanların başında ise Lüksemburg gelmekteyken en düşük refah seviyesine sahip ülkelerin başında ise Meksika gelmektedir. Dolayısıyla ülkelerinsahip olduğu ekonomik refah ile ülkelerde animasyon sinemasının gelişimi arasında doğru bir orantı bulunmaktadır. Çünkü toplumdaki bireyler aldıkları gelir ile sosyal ve kültürel aktivitelere katıldığından dolayı olumlu veya olumsuz bir şekilde etkilenmek kaçınılmazdır.

Sosyal ve kültürel aktivitelerin yanı sıra ülkenin teknoloji alanındaki gelişmişlik seviyesi de animasyon sineması üzerindeki etkili olan unsurlardan biridir. ABD, Kanada, İngiltere, Fransa, Japonya ve Almanya gibi ülkelerin teknolojik olarak gelişmiş olduğu bilinmektedir. Bu gelişmişlik seviyeleri animasyon teknolojisinin ve endüstrisinin gelişmesinde önemli bir etkendir. Türkiye’de sinema sektörü 1990’lı yıllarla birlikte üretim, dağıtım ve gösterim olanakları açısından bir değişim süreciyle karşı karşıya kalmıştır. Türkiye’nin teknolojik olarak diğer ülkelere göre arka planda olması sinema sektörünü olumsuz etkilemektedir.

Araştırmanın konusuyla ilgili uzmanlara ve psikologlara yönelik röportajlar mevcuttur. Araştırmada veri toplama araçlarından veriler bu araştırmanın problemine yönelik röportaj soruları "Mehmet Ürgüp, Cemre Özkurt, Begüm Aylin Önder, Kubilay Kafkaslı, Cenk Köksal, Zeynep Oğuz, Simge Özdemir, Güneş Turhan ve Ayten Zara ve Aydın Deniz Yüce'ye yöneltilmiştir.

a. UZMANLAR

Uzman Görüşü 1: MEHMET ÜRGÜP

Soru 1.

Türkiye'de animasyon stüdyolarının yeterliği hakkında ne düşünüyorsunuz? Yerli filmler teknolojik olarak Avrupa endüstrisi ile kıyaslanabilir mi?

Türkiye'deki animasyon stüdyoları son 10 yılda ulusal kanallarda (TRT Çocuk vb. kanallar öncü olmaktadır.) belirli oranda yerli animasyonların oynatılması zorunluluğuyla birlikte; özellikle düzenli iş yapan ve bu alanda endüstrinin oluşmasını sağlayan tetikleyici bir role bürünmüşlerdir. Ülkemizde ve dünyada dijital yayın platformları ve oyun sektöründeki gelişme potansiyeli düşünüldüğünde stüdyo sayısı ve yetkinliği ihtiyaç oluşabilecek potansiyelin altındadır. Avrupa geçmişten günümüze çizgi film ve animasyon konusunda yerleşik bir kültüre sahip. Ülkemizde ise, uzun yıllar animasyon hızlı tüketilen anlık iletişim mesajlarıyla ayakta duran bir sektördü, bu yüzden buraya yapılan teknolojik yatırımlar son 10 senedir farkındalık yarattı ve ihtiyaçlar çerçevesinde geliştirilmeye çalışılıyor. Avrupa ile kıyaslanabilmek için ülkemizdeki büyük yapımcıların animasyon filmleri ve film çevresindeki diğer pazarlama faaliyetlerini de işin içine katarak (Oyuncak, çanta, oyun, turizm vb. pazarlama unsurları) animasyon filmlerine küresel yatırımlar hedefiyle yaklaşıp, uzun vadeli yatırım olarak bakması gerekmektedir.

Soru 2.

Türkiye de son dönemde animasyon filmlerinin artışı ve izlenme sayıları Avrupa'da yapılıp ülkemizde de gösterime giren animasyon filmlerini gişe olarak geçiyor bunun nedeni sizce nedir.

Ulusal yayın yapan çocuk kanallarındaki yerli içeriklerin yarattığı etkinin bir yansıması olarak düşünüyorum. Ülkemizdeki ortak paydaların kullanılıyor olması; özellikle sesler, mekânlar ve dilsel öğeler gibi etkilerin daha samimi bulunması.

Soru 3.

Animasyon filmleri yapılırken nelere dikkat etmeliyiz? Sosyokültürel seviye önemli bir etken midir?

Maalesef ülkemizde animasyon filmleri genellikle yetişkinler için tercih sebebi olmamakla birlikte çocuklarıyla izlenen bir zorunluluk halinde. Çocuklarda da seçicilik konusunda sosyo-kültürel seviyenin bir ayrım olmadığını düşünüyorum. Fakat sosyo-kültürel ayrımın oluşturulması hedefiyle kodlanan iletişim mesajlarının da etkisinin yüksek olabileceğini düşünüyorum.

Uzman Görüşü 2: CEMRE ÖZKURT

Soru 1. Son dönemlerde Türk animasyon yapımı filmlerin artışının nedeni teknolojik ilerlemeler mi yoksa animasyon filmlere olan ilginin artması mı?

Televizyonlarda belli oranda Türk yapımı film olması gerekiyor artık, böyle bir kanun var. Çocukların izlediği saatlerde çizgi filmlere ihtiyaç var. Ayrıca devlet de Türk çizgi filmine yatırım veriyor. Ayrıca birkaç çizgi film de başarılı oldu. Bu sayede Türk çizgi filmleri arttı diye düşünüyorum.

Soru 2. Avrupa ile Türk yapımı animasyon filmlerinin arasında ki en büyük fark nedir sizce?

Avrupa çizgi filmlerini pek fazla takip etmiyorum, ancak Amerika da son 20 senedir çalışan bir oyun ve film sanatçısı olarak düşündüğümde, Amerika da eskiden gelen ve gelişmiş bir sektör olduğunu görebiliyorum. Yatırımcılar kazancın farkında ve ne yaparlarsa kazanabileceklerini öğrenmişler. Ayrıca sektörde çalışan ve işi bilen insan sayısı da yeterli düzeyde. O yüzden yeni bir proje olduğunda yatırım bulup çalışanları toparlamak çok zor değil. Bu olunca da filmler çabuk ve kaliteli bir şekilde bitiyor.

Uzman Görüşü 3: BEGÜM AYLİN ÖNDER

Soru 1. Türkiye'de animasyon sineması 2008 yılından itibaren Kötü Kedi Şerafettin ile canlandı fakat bir süre sonra tekrardan durma noktasına geçti. Bu konu hakkında neler düşünüyorsunuz?

Karşındaki kişi, hedef kitlen bununla anlaşıyor. Normal yaşantımızda kullandığımız küfürler belki komik değil fakat bu benim konuşma tarzımsa ve ben onu ekranda başkasının ağzından, canlandıran kişinin kattığı duygularla çözümlüyorsam ona göre reaksiyon alıyorum. Kısaca kendimizi buluyoruz. Görüntüyü içselleştirmeye başlıyoruz.

Reklam kampanyaları da böyledir aslında. Mesela beni Z kuşağı olarak düşün. Bana hitap ederken üst dille kullanırsan beni yakalayamazsın. Benim anladığım şekilde, emojilerle konuşursan ben seni yakalarım. Çünkü sen benim kimliğime bürünüyorsun. O noktada hedef kitleyi tanımak ve analiz etmekle doğru orantılı olduğunu düşünüyorum. Film sektörü de olsan günün sonunda seni izleyen kişi sana para kazandırıyor. Hedef kitleyi yakalayabilmek için de onun gibi konuşmalı, onun gibi giyinmeli ve onun gibi olmalısın.

Soru 2. Batılı animasyoncular, Türk sinemasını animasyona uyarlayarak Türkiye'deki hedef kitleyi yakalamaları hakkında neler düşünüyorsunuz?

O süreçte üretilen animasyonlara baktığımızda tekniğin de etkisi olduğunu görebiliriz. Kişisel olarak cevap vermem gerekirse eskiden üretilenleri izlemek, günümüzdeki kadar keyif vermiyordu. Önceden, altyapı sebebiyle yaratılmak istenen atmosferi daha yapmacık gösterirlerken; günümüzde daha gerçekçi, daha içselleştirilebilir gösteriliyor.

Çizgilerdeki karakterin değişimi de yine teknolojik altyapı ve yeteneklerin doğru orantılı bir şekilde artmasından kaynaklı olduğunu düşünüyorum. Eğitim olarak baktığımızda bu alanda üniversitelerde çok az bölüm var. Bu alanda eğitim sağlansa bile karşı tarafın altyapısı ne düzeyde? Pandemi döneminde bunu gözlemledik. Teknolojik altyapısı olmayan bir birey, aldığı online dersle ne kadar verimli olabilir ya da neyi ne kadar öğrenebilir?

Soru 3. Günümüzde animasyon sinemasının yeri hakkında ne düşünüyorsunuz? Türkiye'de animasyon sinemasının gelişmesi için neler yapılabilir.

Bunun adına ne dersek diyelim; günün sonunda animasyonu yüceltmeye çalışsak da, insanlara öğretmeye ve sektörün kalkınmasına yardım etmeye çalışsak da günümüzde animasyon hep reklam sektörünün içinde. Günün sonunda animasyonu üreten firma reklam ajansı oluyor. Dolayısıyla sektörel anlamda animasyonu sivriltmek için eğitime ağırlık vermen gerekiyor ama bu noktada da altyapı ihtiyacın oluyor. Bence bu noktada şirketlere ve vakıf üniversitelerine çok görev düşüyor. Ücretli ya da ücretsiz programlar düzenlenebilir. Çünkü insan gerçeküstü bir gerçeklik arıyor. Hatta o gerçekliği yaratmak istiyor. Zira her şey değişti… Kişi oynadığı Playstation oyununda kendine benzeyen karakter yaratmak istiyor. Çünkü beyin bunu istiyor, buna ihtiyacı var. Peki, "stop motion" tekniği öldü mü? Hayır, ölmedi. İkea, Hepsiburada gibi büyük markalar birkaç sene önce yaptı bunu. Belki de onun geleneksel, içsel tavrı çekiyor hedef kitleyi. Sektör ne olursa olsun animasyonun tavan yaptırılmasını, dünya düzeyine çekilmesini istiyorsak bunun eğitime girdirilmesi lazım. Bunun için de o bahsettiğimiz altyapının kurulması lazım.

Soru 4. Animasyon filmlerinin izlenmesinde toplumun demografik yapısı, eğitim durumu ve ekonomik unsurlar ne derece etkilidir?

Aslında mantık şu: Gitsin, oradaki kültürü görsün. O dev ekranın içinde, o duyguyu yaşasın, benimsesin… İnsanlar kurgu oluştururken, hikâye oluştururken kendine nasıl bir karakter ediniyor? Kendi izlerken ne algılıyor, ne hissediyor? Aslında bir ebeveyn olarak bunları görsün istiyorsun.

Diğer yandan baktığında TRT Çocuk da açıp izletebilirsin. Evet, çok iyi animasyonlar var ve asla küçümsemek için söylemiyorum ama ikisinin arasında bir fark var. İkisi de bambaşka hikâyeler. Keşke her çocuk, her birey bunları tadabilse. Tabii teknik ve ekonomik imkânsızlıkların burada etken olduğunu düşünüyorum.

Soru 5. Türkiye'de animasyon sinemasının geleceği hakkında ne düşünüyorsunuz. Türkiye'de Buz Devri ve Karlar Ülkesi gibi filmlerle mukayese edilecek Türk yapımı filmler yapılır mı?

Yapar ama bunun saygınlığının sık sık dile getirilmesi gerekiyor. Her şeyden önemlisi bu işin aslında; sanat işi, tasarım işi, öngörü işi, yaratıcılık işi bilmeliyiz. Dolayısıyla sadece bilgisayar programını biliyor olman, sadece kurgu biliyor olman ya da sadece senaryo yazmış olman yeterli değil. Burada o kafaya girebiliyor olman önemli. Bambaşka bir bakış açısıyla bambaşka bir pencere açman lazım. O karakterleri karşı tarafa hissettirmen, izleyiciyi işin içine çekebiliyor olman lazım. Kısaca bunun ne kadar önemli bir sektör olduğunun altının çizilmesi gerekiyor.

Aslında eğitim dışında bir sürü etkeni var. Bu noktada iktidar sahiplerinin de teşvikleri önemli. Morpa Kampüs diye bir site var ve tamamen animasyon üzerinden anlatıyor dersleri. Bizim zamanımızdaki gibi öğretmiyorlar. Çocuk o oyunlaştırmadan yararlanıyor, öğreniyor. Geçmişte de derdik ya "Çizgi filmlerden öğreniyorlar hep bunları!" diye. Evet, öğreniyorlar. Çünkü öğretici özelliği var. Bir dönem TRT Çocuk'da yayınlanan Niloya'yı düşünelim… Kaç tane çocuk Türk toplumun görgü kurallarını oradan öğrendi? Animasyonların eğitici ve öğretici yanı çok ağır. Bizim bu denli başarılı tasarımcılarımız varken, onlara imkân sunarsak neden olmasın. Çok da başarılı olabiliriz… Tabi tüm bu koşulları sağlamamız gerek. Hatta üniversite çok geç bile diyebiliriz. Çok daha erken yaşlarda başlamamız gerek eğitimlere.

Soru 6. Sizce Pixar, DC, WB gibi şirketlerin yapımları düşünüldüğünde Marvel filmleri de animasyon filmlerine girer mi?

Bence evet, girer. Günün sonunda o da canlandırma yapıyor, o da karakter yapıyor. Onlara da animasyon diyebilirsin.

Soru 7. Günümüzde sıklıkla kullanılan dijital platformlar sinemayı ya da TV'yi öldürecek mi?

Ben sinemanın öleceğini düşünmüyorum. Biraz eskiye gideceğim ama radyoyu ele alalım. Herkes radyonun etrafında toplaşır, spikerin ne söyleyeceğini merakla beklerdi. Düşünsene bütün dünya oradan yönetiliyor.

Daha sonra TV giriyor hayatımıza ve korkuyor insanlar… Radyo bitecek diye. Hayır, bitmedi. Radyo bugüne geldiğimizde de bitmedi. Medyalar birbiri içerisinde daha çoklu bir ortam yaratıyorlar insanlara. Daha fazla alternatif sunuyorlar. Bu sebeple ben sinemanın öleceğini düşünmüyorum.

İçerik üretimi açısından da benzer şeyler üretebilirler. Sevilen şeyden esinlenme gibi düşünülebilir bu. Tabii hepsinin tadı farklı. Yeni bir şey, eskinin ancak şeklini değiştirir. Teknoloji ve içerik bağlamında bir şeyler değişebilir ama sinema kültür olarak ölmez.

Uzman Görüşü 4. HAKAN DAĞ

Soru 1. **Türkiye'de animasyon sineması 2008 yılından itibaren Kötü Kedi Şerafettin ile canlandı fakat bir süre sonra tekrardan durma noktasına geçti. Bu konu hakkında neler düşünüyorsunuz?**

Cevap 1. Öncelikle bu soruya net cevap verebilmek için Türkiye'de animasyon sinemasının varlığı/yokluğu üzerine bahsetmek gerekir. Türkiye'de animasyon sineması Walt Disney gibi kurumsallaşamamasından dolayı daha çok karikatüristlerin sırtında yükselmeye çalışmıştır. İlk örneklerden soruda ki örneğe kadar neredeyse çoğunluk çalışma karikatüristlerin bireysel çabalarından öteye taşınamamıştır. Animasyon sineması bilinenin aksine oldukça maliyetli bir çalışmadır. Burada ki en önemli maliyet zamandır. Bu alanda çalışacak kişilerin uzun soluklu bir sürece girmesi ve bununda finanse edilmesi oldukça sıkıntılı olduğundan animasyon sinemasına yeni yatırımlar yapılmamıştır. Bir de Türkiye'de yetişen iyi animatörlerin adı geçen dönem aralıklarında sıklıkla yurtdışına çıktıkları ve oradaki animasyon projelerinde yer aldıkları unutulmamalıdır.

Soru 2. Günümüzde animasyon sinemasının yeri hakkında ne düşünüyorsunuz? Türkiye'de animasyon sinemasının gelişmesi için neler yapılabilir.

Cevap 2. Animasyon sineması Türkiye özelinde birinci soruda da kısaca değindiğim bazı hususlarda dahil olmak üzere kendisini geliştirecek ve kendisini var edecek mecralar bulma konusunda oldukça sıkıntılıdır. Genel anlamda animasyon sineması ise teknolojinin getirileri ile birlikte zaman-maliyet açısından hem biraz daha rahatlamış hem de oyun teknolojileri ile birlikte kendisini daha ön plana çıkartabilmiştir. Türkiye'de animasyon sineması ile ilgili çözülmesi gereken en önemli konulardan bir tanesi animasyonun bizde ki algılanış biçimidir. Genel olarak animasyon/çizgi film çocuk işi olarak görülür. Bu animasyonun hem kendi içinde konu yapısı olarak "çocuklara hitap" etmesi bağlamına sıkışması hem de animasyon sinemasına yatırım yapacakların bu tırnak içi algıdan kurtulamamış olmasını getirmiştir. Neler yapılmalı çok geniş bir soru olmasına karşın ilk aklıma gelenler, öncelikle bu algının birinci aşamada kırılması gerekir.

Animasyon konusunda okulların sayısını arttırmak yerine dünya standartlarında animasyon eğitimi verilebilecek derslikler, stüdyolar, teknolojik altyapının geliştirilmesi daha da önemlidir. Kamu ve özel sektörün animasyon sineması ile ilgili teşvikleri, bu konuda politikalar geliştirmeleri oldukça önemlidir ve bu özellikle yurtdışında kendisine gelecek arayan yetişmiş animatörleri sektör içerisinde tutabilecektir.

Soru 3. Animasyon filmlerinin izlenmesinde toplumun demografik yapısı, eğitim durumu ve ekonomik unsurlar ne derece etkilidir?

Cevap 3. Animasyon sinemasını izlemek onu çocuklara hitap eden bir alanın dışında da görmek eğitim durumu ve ekonomik yeterlilikle doğrudan ilişkili olduğunu düşünüyorum. Orta ve üst gelir seviyesi animasyon yapımlara daha çok ilgi gösterdiğini söylenebilir.

Soru 4. Türkiye'de animasyon sinemasının geleceği hakkında ne düşünüyorsunuz. Türkiye'de Buz Devri ve Karlar Ülkesi gibi filmlerle mukayese edilecek Türk yapımı filmler yapılır mı?

Cevap 4. Türkiye'de animasyon sinemasının geleceği şimdilik çok muğlak görünmekte. Özellikle pandemi koşullarının sarstığı sinema salonları ve sinema sektörü animasyon yapımlar ile bir çıkış yakalayabilir. Bu alanda yatırımlar yapılabilir. Bir de sinema salonları "yerli" animasyon yapımlara çok fazla yer ayırmasa da dijital platformlar bu bağlamda yeni bir damar yaratabilir.

Soru 5. Günümüzde sıklıkla kullanılan dijital platformlar sinemayı ya da TV'yi öldürecek mi?

Cevap 5. Dijital Platformlar televizyonu öldürme potansiyeline gördüğüm kadarı ile sahip. Zira artık sinema ve diziler kendilerine dijital platformlarda daha rahat yer bulabilmekte. Sinemayı öldürmese bile sinema salonlarının yapısını hem pandemi hem de dijital platformlar oldukça değiştirecek gibi gözükmekte. Yepyeni bir sinema salonu yapısı yakın zamanda bizleri karşılayabilir. Artık sinema salonları edilgen izleyiciden -evimizin konforu içerisinde belki de bulamayacağımız- interaktif izleme deneyimlerini bize satacak gibi görünüyor.

Uzman Görüşü 5. KUBİLAY KAFKASLI

1- Animasyon filmlerinin yapım aşaması nasıl ilerliyor?

Senaryo hazırlığı (bu süreçte kullanılacak teknik, kullanılacak program sayısı ekip sayısı gibi etkenler senaryoyu şekillendirecektir önceden senarist ile bu oluşumlar paylaşılır dizi ya da sinema projesi fark etmez). Senaryoda kalabalık sahne, su gibi dinamik etkenlerin olması, ağaçların yapraklarının sallanması gibi (Elimizdeki ekiple neler yapılabilir gibi cevap oldu ama ne yazık ki şartlar bunu gerektiriyor) Senaryodaki karakterlerin kişilikleri oluşturulduktan sonra aşamalar şu şekilde verilebilir:

1. Tasarım

Karakter tasarımcı ile karakter tasarımlarına başlanır 3d organik modelleme yapan takım arkadaşına uygun tpoz görselleri hazırlanır. Aynı zamanda mekan tasarımları hazırlanmaya başlanır çevre peysajı kullanılacak proplar bina yada araçların formları belirlenir farklı ışık ayarlarında boyamaları da kağıt üzerinde yada dijital ortamda referans olması için hazırlanır.

2. Modelleme

Karekterler tpoz uygun şekilde modelleniyor. Texture kemik sistemi geliştiriliyor ileride animatörün çalışmasını hızlandıracak ve elini güçlendirecek sistemler geliştiriliyor gereken arge süreci olması gerekmekte bu sonradan sahne ağırlığı fps

düşürmek ve ileride render sürelerini azaltacak yöntemler geliştirmenizin temelini oluşturuyor. Kullanmayı düşündüğünüz Render motoru ne olacaksa Cpu ya da Gpu uygun bir yöntem belirleniyor.

3. Texture

Karakter ve Mekan materyalleri tasarıma uygun şekilde Adobe Photoshop ya da substance painter yada başka bir program fark etmez hazırlanır.

4. Storboard

Senaryoya uygun ve önceden hazırlanmış çizimler referans alınarak tasarımın hemen bitiminde başlanır.

5. Seslendirme

İlk okuma karanlık ses diye tabir ettiğimiz durumdur Storboard için pilot ses alınmalıdır sonrasında animatör için tekrar sese girilmelidir fakat Türkiye'de bu iş farklı çözümlenmektedir. Ses sanatçıları ile ortak bir dil oluştuğunda senaryoya uygun karanlık okuma alındığında animatöre teslim edilecek halde alınır bütün işlemler bittikten sonra ses sanatçıları tekrar nida sesler için tekrar ses stüdyosuna girecektir burada bazı ifadelerin üzerinden tekrar geçilir.

6. Animasyon

Animasyon yönetmeni Animatör arkadaşlar ile senaryo toplantısı sonrası sahneleri ayırır ve animatör yetenekleri göz ününde bulundurularak sahneler dağıtılır

7. Kaba Kurgu

Yönetmen, animasyon yönetmeni ve Kompozit departmanı ön hazırlık yapar animatörden aldıkları sahnelerin preview leri ham kurgusunu yaparak senaryodaki sıkıntıları kamera atlamalarını sahne devamlılığı gerekli yapılması gereken vfx ve görsel sıkıntılar belirlenir bu video render departmanı ile paylaşılır

8. Render

Sahneye uygun mekân hazırlığı çevre peyzaj ışık setupları gibi düzenlemeleri hazırlar ve render farma sahneleri gönderirler çıkan sahnelerin kontrol sonrası onay bilgisi komposit departmanına iletilir.

9. Komposit Vfx

Aftereffect, nuke, fuse hani programla yaptığınızın bir önemi yok alınan renderlar tga png exr hangi formatta ise kurguya uygun dizilimleri (gölge yansıma... gibi katmanlar) birleştirilir diger effectlerde eklenir duman toz kurguda hepsi birleştirilir ve müzik departmanına yollanır.

10 Müzik Fx

Kurgunun son halinin teslimatı üzerine seslendirme sanatçıları tekrar çağırılır nida sesleri alınır. Bu arada muzik ve diğer effect sesler yapılır ayak sesleri mekanik sesler en son muzikten sonra komposit departmanına yollanır ve son video elde edilmiş olur.

2- Bildiğimiz sinema filmleri gibi set ortamı var mı yoksa her şey bilgisayar üzerinde mi tasarlanıyor?

Projenin yapısına göre set ortamı olabiliyor, Motion Capture kullanacaksanız set ortamı oluyor, Stop motion teknigi ile yapılan bir çizgi film ise zaten bir set ortamı oluyor. Bazı durumlarda 3D modelleme süreci sıkıntılı ve zahmetli bir süreç olduğu için öncesinde planlama yapmak için mini set ortamları maketler hazırlamakta Sinema ön hazırlık aşamasında tiyatro sanatçıları ile animatöre faydası olması için film kısa kısa videoları çekiliyor. O esnada bile makro düzeyde set kurulabiliyor. Masada oturan insanlar ya da arabada içinde giderken arka arka oturan oyuncular gibi.

3- Son zamanlarda yerli animasyon filmlerinin artışı ve izlenme sayılarında yükselişin nedenleri nelerdir?

Yerli Çizgi film serilerini artması bizi de heyecanlandırıyor. İzlenme platformların artması ve ulaşılabilirliğin artması tablet cep telefonu ve yeni "Z kuşağının bilgi ve teknolojiye olan merakları" bu süreci hızlandırıyor. Oyun sektörünün gelişmesi bu alanlarda çalışan insan gücünü artmasında da fayda olması organik modelleme yapan katı modelleme yapan arkadaşların artması animatör sayısının artması sektöre iş gücünü arttırıyor.

Uzman Görüşü 6. CENK KÖKSAL

1- Animasyon filmlerinin yapım aşaması nasıl ilerliyor?

Her şey senaryoyla başlıyor tabi ki.

Sonrasında Ön Hazırlık (Pre-Production) aşaması ile devam ediyor;

- Storyobard (Hikaye panosu)
- Animatik (Hikaye panosu karelerinin kurgulanması)
- Mekan tasarımı
- Karakter tasarımı
- Eşya tasarımı
- Karakter seslendirmesi kaydı

Ardından Üretim (Production) aşaması;

- Mekan modelleme
- Karakter modelleme
- Eşya modelleme
- Görüntü geliştirme (Karakter, mekan ve eşyalar için dokuların ve materyallerin yapılması)
- Canlandırma (Animasyon)
- Işık (Sahneleri aydınlatma)
- Render (Bilgisayarların tüm bileşenlerinin imajları hesaplaması)

En son da post prodüksiyon aşaması gelir;

- Dikey kurgu (Compositing)
- Renk Düzenleme (Grading)
- Ses tasarımı (Ses efektleri tasarlanır, varsa seslendirmeler de yerleştirilir)
- Son çıktı (Uygun formatlarda çıktılar dönüştürülür)

2- Bildiğimiz sinema filmleri gibi set ortamı var mı yoksa her şey bilgisayar üzerinde mi tasarlanıyor?

Set ortamı yok, stüdyo ortamları var genelde. Eğer motion capture gibi teknikler kullanılacaksa oyuncularla beraber bir çekim ortamına girilebilir. Ama bu yine de film setleri gibi değildir. Çoğunlukla her şey bilgisayarlar üzerinde tasarlanır.

3- Son zamanlarda yerli animasyon filmlerinin artışı ve izlenme sayılarında yükselişin nedenleri nelerdir?

Dünya genelinde de benzerdir, ama özellikle Türkiye gibi coğrafyalarda animasyon sadece çocuk izleyiciler için üretilir. Bu hedef grubu da sürekli içerik tüketme potansiyeline sahip olduğu için, yakın zamana kadar yalnızca yabancı animasyonları tüketirken, artık yerli animasyonları da tüketmeye başladılar. Bunun en büyük sebebi ise artık yerli animasyon filmler de üretilebilmesidir aslında.

TRT'nin 2008 yılında "TRT Çocuk" kanalını açmasını yerli animasyon üretiminde bir milad sayabiliriz. O zamandan beri Türk çocuk izleyiciler, yerli animasyon içeriklerine de aşina hale geldiler. Ayrıca bazı diziler büyük markalara dönüşecek kadar çok izleyici topladılar. Bu da, prodüktörlere bu hikâyeleri sinemaya taşıma fırsatı doğurdu. Yerli diye bildiğimiz çoğu filmin temeli bu dinamiklere dayanır. Çünkü henüz TV'de test edilmemiş ve garanti bir hayran kitlesi oluşturmamış bir hikâyenin sinema filmini yapmayı kimsenin göze alabileceğini zannetmiyorum. Yetişkin animasyonları için ise hala çok erken olduğunu, 2016 yılında "Kötü Kedi Şerafettin" filminin gişe rakamlarıyla görmüş olduk.

Dolayısıyla, dizi veya başka bir mecralar üzerinden bilinirlik yaratmış olan hikâye ve karakterlerin artışı, animasyon film üretiminin de artmasına sebep olmuştur diyebiliriz.

b. PSİKOLOGLAR

Psikolog Görüşü 1. ZEYNEP OĞUZ

Soru 1: Animasyon filmleri çocukların gelişimi açısından ne derece öneme sahiptir?

Animasyon filmlerinin çocukların gelişimi açısından olumlu ve olumsuz, güçlü etkiye sahip olduğunu söyleyebiliriz. İçeriği özenle hazırlanmış animasyon filmleri çocukların sosyal yaşamının, davranışlarının ve bilişlerinin gelişimine önemli katkı sağlar. Çocuklar çizgi film izlerken, davranış ve bilgilerin çoğunu farkında olmadan öğrenmeye başlarlar. Dolayısıyla günümüzde animasyon filmlerinin, bir çocuğun aile içindeki eğitim sürecine dâhil olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Soru 2: Aile bireyleri çocuklarıyla ilgilenmediği zamanlarda (gözlemlerime dayalı) çocukların eline akıllı telefon vb. Verip onlara çizgi film veya animasyon filmi açıyorlar bu da çocukların o animasyon karakterleriyle bir bağ kurmalarına sebep oluyor bu durumu nasıl değerlendirirsiniz?

Akıllı telefon, tablet gibi teknolojik araçlar özellikle taklit becerilerini kullanarak öğrenen çocukları için iyi bir öğrenme ortamı sunar. Çocuklar nesne ve olayları ekranda haraketli

olarak tanırlar ve kendilerini animasyon karakterleri ile özdeşleştirirler. Özellikle animasyon kahramanlarının gerçek dünyada hiç karşılaşılmayan birtakım güçler gibi, belli niteliklerle donatılması çocukları etkiler. Her ne kadar bağ kurulan karakter bir öğretmen rolü oynasa da bu durum bazı sorunları da beraberinde getirir.

Çizgi film kahramanlarının dünyasının gerçek mi, kurgu mu olduğunu tam olarak ayırt edemeyen çocuk, zaman içinde olaylar onu etkileyeceği için farklı davranışlar sergileyebilir. Bu nedenle özellikle çizgi film seçiminde ailelerin çok dikkatli olmaları hatta zaman zaman çocuklarla birlikte izlemeleri gerekir. Örneğin, günümüzde çocukların çok severek izlediği Caillou ve Pepee, ailelerin çocuklarıyla birlikte izleyebileceği eğitici çizgi romanlardır. Kanada yapımı Caillou 4 yaşındaki bir çocuğun günlük hayatta insanlarla olan ilişkisini ele alır. Bir Türk çizgi filmi olan Pepee de 4-5 yaşlarındaki çocuklara hem Türk kültürünü öğretirken hem de eğlendirmeyi hedefler.

Soru 3: Animasyon filmleri çocukları psikolojik olarak nasıl etkiler, çocukların yaratıcılıklarını kaybettirir mi?

Animasyon filmleri çocukların çok boyutlu gelişimlerini desteklemek üzere ve pedagogların görüş ve önerileri doğrultusunda hazırlandığı takdirde, onlar için hem severek ve eğlenerek izledikleri hem de psikolojik açıdan olumlu etkilendikleri bir yayın halini alır. Nitelikli içeriğe sahip animasyon filmleri çocukların görsel algılarını geliştirerek yaratıcılık ve estetik deneyimler edinmelerine yardımcı olur ve çocukların yaratıcılıklarını artmasına olanak sağlar. Örneğin çocuklar izledikleri animasyon filmlerle ilgili resimler yapabilir, müziklerini değiştirebilir ve yeni bir seslendirme yapabilirler. Fakat sadece ticari maksat güdülerek hazırlanmış animasyon film içerikleri çocuklarda duygu düzenleme ve davranış bozuklukları gibi çeşitli psikolojik rahatsızlıklar ortaya çıkarabilir, yaratıcı eylemleri kısıtlayabilir. Çizgi filmleriniçeriği kadar çocukların yaşları da göz önünde bulundurulmalıdır. Ekran karşısında çok uzun saatler geçiren çocuk hareketsiz kalarak psikolojik ve fiziksel olarak olumsuz etkilenmesi mümkün. Bu nedenle ebeveynler, çocuklarının çizgi film izlediği bir zaman dilimi yaratmalıdır; bu sayede çocuklarda zaman kontrolü alışkanlığı da geliştirebilir.

Psikolog Görüşü 2. SİMGE ÖZDEMİR

1- Animasyon filmleri çocukların gelişimi açısından ne derece öneme sahip?

Animasyon filmlerinin çocukların gelişimindeki yeri ve önemi küçümsenemeyecek kadar fazla. Tabii animasyon filmlerinin olumlu etkilerinden yararlanabilmek için her medya aracında olduğu gibi animasyonların bilinçli ve kontrollü bir şekilde çocuklara sunulması gerekiyor. Çünkü çocuğun bilişsel gelişimi ve davranışları üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkileri olabilir. Birçoğumuz çocukluğumuzda animasyon filmlerindeki karakterleri benimseyerek ve taklit ederek büyüdük, hayal kurduk, bunu oyuna döktük ve kendimizi ifade ettik, prenses, şövalye, süper kahraman olduk, animasyon filmlerinde bize verilmek istenen arkadaşlık, dostluk, paylaşma, kardeşlik vs gibi mesajlar da kavramları anlamlandırabilme ve çıkarım sağlama konusunda büyük oranda gelişimimize katkı sağladı. Ve hala bu durum nesilden nesile aktarılmaya devam ediyor, etmeye de devam edecek. Kısacası animasyon filmleri çocuğun hayatının kaçınılmaz bir parçası. Özellikle günümüz çocukları için bu durumu görmezden gelmemiz mümkün değil. O nedenle animasyon filmlerinden olabildiğince sağlıklı, kontrollü ve bilinçli bir şekilde faydalanmaya odaklanmalıyız. Tercihlerimizi çocuğun gelişimine zarar vermeyecek şekilde eğitici olanlar yana seçilmeli ve ekran süresi sınırlandırılmalıdır.

2- Animasyon filmleri çocukları psikolojik olarak nasıl etkiler, çocukların yaratıcılıklarını kaybettirir mi?

Animasyon filmlerinin çocukların psikolojisi üzerindeki etkisini 2 şekilde değerlendirebiliriz. Çocuğa sunacağımız animasyon filminin bilinçli ve kontrollü bir şekilde seçilmesi gerekmektedir. Eğer çocuğun gelişimini, içinde bulunduğu koşulları dikkate alırsak aynı zamanda animasyon filminin içeriğini kontrol edersek ve çocuğun yaşı için ideal bir ekran süresi belirlersek animasyon filmleri çocuğun psikolojisine olumlu bir katkıda bulunacaktır. Çünkü animasyon filmlerinden akıllıca faydalanmanın sonucunda; çocuklar daha erken öğrenmeye başlayabilir, öğrenirken aynı zamanda eğlenir. Doğru bir animasyon filmi ile çocuğun çalışma ve uzun süreli hafıza, sürekli ve seçici dikkat, mantık ve muhakeme, görsel ve işitsel işleme gibi bilişsel becerileri gelişecektir. Animasyon filmlerinin dili de çocuğun dil gelişimine büyük oranda katkı sağlayacaktır.

Ana diliniz ya da yabancı bir dil ile izleteceğiniz animasyonlar o dili öğrenmelerini ve yatkın hissetmelerini sağlayacaktır. Ben en çok beni eğlendiren animasyon filmlerini izlemeyi seviyorum ve öneriyorum. Komik ve abartılı ifadeler içermesi benim için önemli. Çünkü kahkaha çocukta iyi bir güven oluşturur, stres giderir, sinir sistemini regüle eder ve çocuğun en temel ihtiyaçlarından biri olan gülme eyleminin gün içerisinde tamamlamasına yardımcı olur. Animasyon filmlerinin bahsettiğim bu olumlu etkilerinin yanı sıra olumsuz etkileri de olabilir. Şiddet içeren animasyon filmlerine maruz kalan çocuklar gerçek hayatlarında şiddet uygulamaya meyilli hale gelebilirler. Akran zorbalığı, itaatsizlik ve kaba davranışlar ortaya çıkabilir. Ayrıca en önemli olumsuz etkilerinden bir tanesi olduğunu düşündüğüm şey sınırsızlık ve ekran karşısında saatlerce oturma hali. Bakım verenler çocuğun ekran maruziyetini en minimal düzeyde tutmazsa çocukta eylemsizlik ve hareketsiz yaşam tarzı nedeniyle çeşitli sağlık sorunlarına neden görülebilir. Bunlarla birlikte obezite, görme sorunları ve kötü beslenme alışkanlıkları da ortaya çıkabilir. Bu bahsettiklerim şu anda fiziksel problemlermiş gibi görünüyor olsa da gerekli önlemler alınmazsa ileride psikolojik problemlere davetiye çıkaracaktır. En başında da bahsettiğim gibi çocuklar rol model almayı severler gelişimleri gereği idolleştirme ihtiyaçları vardır. Bu nedenle animasyon filmini seçerken bilinçli bir yaklaşım benimsemezsek çocuğun psikolojisi üzerinde yıkıcı bir etki ile karşılaşabiliriz.

Animasyon filmleri sağlıklı seçimler yapıldığında çocuğun hayal gücünü ve yaratıcılığını arttırmaya yardımcı olacaktır. Çocuk, animasyon filmlerinden ilham alır, yeni fikirler düşünür bunlara bağlı olarak yeni hikayeler veya eserler üretebilir.

3- Aile bireyleri çocuklarıyla ilgilenmediği zamanlarda çocukların ellerine akıllı telefon vb. verip onlara çizgi film veya animasyon filmi açıyorlar bu da çocukların o animasyon karakterleriyle bir bağ kurmalarına sebep oluyor bu durumu nasıl değerlendirirsiniz?

Aile bireylerinin bu konuda ciddi bir şekilde bilinçlendirilmesi gerekiyor. Çocuğun yalnızca eğitici, yaşa uygun veya şiddet içermeyen animasyon filmi ve çizgi film izlemesine izin verilmeli. Bunları gözlemlemek ve farkında olabilmek için izlediğimiz içeriği çocuklar ile birlikte izlememiz iyi olacaktır. Ayrıca bu durum çocuğunuzla daha iyi bağ kurmanıza yardımcı olur. Onun en sevdiği karakteri, hoşuna giden ve gitmeyen durumları, düşünme şeklini anlamanıza yardımcı olacaktır.

Bu konuda en büyük gözlemlediğim yanlışlardan bir diğeri ise yemek yerken izlemesi için çocuğun eline tablet, telefon verilmesi veya televizyon açılması olacaktır. Çocuklar genellikle ekranın önünde olduklarında fazla yemek yeme eğiliminde olurlar ve besin değeri daha düşük yiyecek seçimleri yapma eğilimindedirler.

Çocuğumuzla ilgilenmediğimiz ya da biraz kendimize vakit ayırmak istediğimiz zamanlarda çözümü 3T(tablet, telefon, televizyon) ile bulmak kaçınmamız gereken bir durumdur. Bunun sonucunda ekran kısıtlaması yapmamız gittikçe zor bir hal almaya başlayacaktır. Çeşitli problemlere zemin oluşturacaktır.

Son olarak asıl soruya gelecek olursam çocukluk döneminde karakter ile bağ kurmamız, onun bize rol model olması, idol haline gelmesi çok normal bir gelişim aşamasıdır. Fakat burada önemli olan nokta çizgi film ve animasyon filminin içeriği, çocuğun gelişimine ve çocuğa uygunluğu olacaktır. Çocuğa olumsuz davranışları tasvir etmeyen veya onu bu davranışlara teşvik etmeyen, yaşına uygun ve eğitici çizgi filmleri ve animasyon filmleri izlemesine izin verildiği sürece çocuk o karakterle bir bağ kuruyorsa bu onu olumlu yönde etkileyecektir. Fakat bakım verenler tarafından herhangi bir kısıtlama olmadan kontrolsüz bir seçim yapılıyorsa bu noktada çocuğun kendine rol model olarak seçtiği karakterin yaşantımıza olumsuz etkileri olabilir. Özetle, ekran kısıtlaması, içerik kontrolü ve çocuğun gelişimi bakım verenler tarafından göz ardı edilmemesi gereken maddelerin en başında gelmelidir.

Psikolog Görüşü 3. GÜNEŞ TURHAN

1- Animasyon filmleri çocukların gelişimi açısından ne derece öneme sahiptir?

Hem pozitif hem de negatif etkileri var. Hayal gücü, yeni görsel öğrenme deneyimleri vs açısından pozitif etkilerden az da olsa bahsedebiliriz. Fakat negatif etkileri azımsanmayacak denli çok. Şiddeti (komikleştirerek veya cezbedici efektlerle) teşvik etmesi Asi davranışların direkt modellenmesi ve empati gibi bir becerinin gelişimini ketlemesi gerçekçi olmayan ve yasla uyumlu olmayan konuşma biçimlerini modellemesi Antisosyal bazı davranışlara örnekler içermesi ekran karsısında ve yerleşik (hareketsiz) kılması Gelişim cağındaki çocukların beden farkındalıklarına zarar vermesi(açlık, tuvalet ihtiyacı, terlemeyi fark etme vb.) Sürekli bir görsel- işitsel uyarılmaya maruz kalmanın, yüz ve parmak kaslarının gelişimine dolaylı olarak olumsuz etkisi (gelecekteki mimik kullanımı ve yazı becerilerinin gelişimi açısından) Gerçekçi olmayan ve idealize günlük yasam vb. örnekleri içermesi cinsiyet rolleri acısından uygunsuz stereotipi örnekleri içermesi ve kalıp yargılar

2- Animasyon filmleri çocukları psikolojik olarak nasıl etkiler, çocukların yaratıcılıklarını kaybettirir mi?

Sunulan görsel kalıplar, imajinasyon becerilerini etkilemekte

3- Aile bireyleri çocuklarıyla ilgilenmediği zamanlarda (gözlemlerime dayalı) çocukların eline akıllı telefon vb. verip onlara çizgi film veya animasyon filmi açıyorlar bu da çocukların o animasyon karakterleriyle bir bağ kurmalarına sebep oluyor bu durumu nasıl değerlendirirsiniz?

Bakım veren-çocuk arasındaki bağlanma, dil gelişimi, sosyal beceriler, yasa uygun davranış kazanımı, öteki ile uyumlanma, ötekinin duygusunu sezme, mimik okuma vb. daha birçok konuda olumsuz etki söz konusu.

Psikolog Görüşü 4. AYTEN ZARA

1- Animasyon filmleri çocukların gelişimi açısından ne derece öneme sahiptir?

İçeriğe bağlı olarak AF leri öğretici, geliştirici ve yönlendirici olabilir. Çocukların zihinsel, duygusal ve sosyal gelişimleri açısından bir rehber görevi görür. Ancak şiddet içerdiği zaman AF zarar verir.

2- Animasyon filmleri çocukları psikolojik olarak nasıl etkiler, çocukların yaratıcılıklarını kaybettirir mi?

Şiddet içermediği takdirde zararı olmaz. Şiddet içeriyorsa, çocuklar nazarında bu şiddete alıştıran ve normalize eden bir sonuç doğurur. Şiddeti içerikli AF'ler çocukları saldırgan ve sosyal ilişkilerinde uyumsuz eğilimleri geliştirmelerine neden olur.

3- Aile bireyleri çocuklarıyla ilgilenmediği zamanlarda (gözlemlerime dayalı) çocukların eline akıllı telefon vb. Verip onlara çizgi film veya animasyon filmi açıyorlar bu da çocukların o animasyon karakterleriyle bir bağ kurmalarına sebep oluyor bu durumu nasıl değerlendirirsiniz?

Ebeveynlerin ilgi ve şefkati her şeyden önemlidir, çocuklar için. Ama birçok aile TV ya da telefonları çocuk bakıcısı olarak kullanmaktadır, bu da çocuk-ebeveyn bağlılığını yabancılaştıran bir etkendir. Aslında bu durum çocuk ihmali içine girer. Oysa çocukların sevilmesi ve şefkat verilmesi demek onlarla sohbet etmek, oyun oynamak, göz göze bakmayı içerir. Çocukların AF karakteriyle bağ kurması, karakterin saldırgan olup olmadığına bağlı değişir. Eğer öyle ise çocuğun karakter gelişiminde olumsuz etkisi olacaktır

Psikolog Görüşü 5. AYDIN DENİZ YÜCE

1- Animasyon filmleri çocukların gelişimi açısından ne derece öneme sahiptir?

Animasyonun çocukların bilişsel gelişimleri açısından sağlıklı olduğunu düşünmekteyim. Çocukların eğitici animasyonlarda görsel içeriklere maruz kalmaları görsel hafızalarını ve görsel zekâlarını olumlu yönde etkileyebilir.

2- Animasyon filmleri çocukları psikolojik olarak nasıl etkiler, çocukların yaratıcılıklarını kaybettirir mi?

Animasyon filmlerin çocukların hayal dünyasını olumlu yönde geliştirerek yaratıcılıklarını arttıracağını düşünmekteyim. Sosyal ilişkiler, duygu kontrol ve duygusal ifade, çözüm üretme gibi yaşamın çeşitli noktalarında çocukların dünyasını etkileyeceğini düşünüyorum.

3- Aile bireyleri çocuklarıyla ilgilenmediği zamanlarda çocukların eline akıllı telefon verip onlara çizgi film veya animasyon filmi açıyorlar bu da çocukların o animasyon karakterleriyle bir bağ kurmalarına sebep oluyor bu durumu nasıl değerlendirirsiniz?

Animasyon filmlerinin bu yönde kullanılmasının çocukların sağlıklı bir gelişim özelliği göstermelerini olumsuz yönde etkileyeceğini düşünmekteyim. Özellikle küçük yaş gruplarında animasyon içerikli filmler ebeveynler eşliğinde izlenmeli ve bu süreç içerisinde ebeveyn çocuk ile etkileşimde bulunmalıdır. Eğer ebeveyn uzun süre çocuk ile animasyon filmini tek başına bırakırsa çocuk sadece amaçsız bir şekilde animasyon filme maruz kalır ve bu da çocuğun sosyal iletişim noktasında zorlanmasına sebep olabilir.

5. SONUÇ VE TARTIŞMA

Araştırmanın bu bölümünde araştırmanın bulgularından elde edilen sonuçlara ve tartışmaya yer verilmiştir. Yerli ve yabancı filmler, sosyokültürel ve teknolojik açıdan incelendiğinde filmlerin başarısı filmlerin gişe ve hasılatına yansımıştır. Animasyon endüstrisindeki gelişimin ilk örnekleri sosyo-kültürel ve teknolojik açıdan gelişmişlik gösteren ülkelerde başladığı söylenebilir. Gelişmişlik gösteren ülkelere oranla Türkiye'de animasyon sektörünün gelişimi yakın bir geçmişe dayanmaktadır. 21. yüzyıl itibarıyla Türkiye'de animasyon sektörü hızla ivme kazanmıştır. Buna örnek olarak (Türkiye Radyo TV) TRT'nin çocuk kanalı örnek verilebilir.

Tabloya Göre Sonuç ve Tartışma

Tablodan elde edilen verilere göre ekonomik göstergeler, ülkenin animasyon endüstrisini doğrudan etkilemektedir. Animasyon endüstrisinin en geliştiği ülkelerin başında Amerika Birleşik Devletleri (ABD) gelmektedir. ABD'nin ekonomik olarak iyi bir konumda yer alması ve animasyon stüdyosunun kalitesi ve sayısı bakımından zirvede olması onu sinema sektöründe ileriye taşımıştır. Tezin bulgular kısmında verilen tablodan bilgilerden ülkelerin ekonomik refah düzeyine bakıldığında refah seviyesi en yüksek olanların başında ise Lüksemburg gelmekteyken en düşük refah seviyesine sahip ülkelerin başında ise Meksika gelmektedir. Dolayısıyla ülkelerin sahip olduğu ekonomik refah ile ülkelerde animasyon sinemasının gelişimi arasında doğru bir orantı bulunmaktadır. Çünkü toplumdaki bireyler aldıkları gelir ile sosyal ve kültürel aktivitelere katıldığından dolayı olumlu veya olumsuz bir şekilde etkilenmek kaçınılmazdır. Tez çalışmasında ele alınan on yerli ve yabancı filmin gişe ve hasılatına bakıldığında Türkiye'nin animasyon sinemasındaki başarısı son yıllarda göze çarpmaktadır. Bu başarı daha çok Türkiye'nin teknoloji bakımından ilerleme kat etmesi, animasyon eğitimi veren yerlerin sayısında artış sağlanması ve bu işe ilgi duyan kişilerin artmasına bağlanabilir. Ülkelerin okuma yazma oranı, sosyal kültürel faaliyetlerin desteklenmesi ve katılımı ve asgari ücret gelir dağılımı gibi hususlar animasyon sektörünü doğrudan veya dolaylı olarak etkilediğini söylemek mümkündür. Dolayısıyla Türkiye'nin şartları göz önüne alındığında ve diğer Avrupa ülkeleri ile karşılaştırıldığında genel olarak Türkiye'nin sektörde geri kaldığını fakat son beş yılda gelişim gösterdiği söylenebilir.

Uzman Görüşlerine Yönelik Sonuç ve Tartışma:

Türkiye'de animasyon sineması 2008 yılından itibaren Kötü Kedi Şerafettin ile canlandı fakat bir süre sonra tekrardan durma noktasına geçti. Bu konu hakkında neler düşünüyorsunuz? sorusuna uzmanların verdiği cevap filmin izleyiciyi yakalaması muhtemel olduğu ve Türkiye'de animasyonun yeteri derecede kurumsallaşamamasından dolayı karikatür üstünden gidildiği belirtilmektedir.

"Günümüzde animasyon sinemasının yeri hakkında ne düşünüyorsunuz? Türkiye'de animasyon sinemasının gelişmesi için neler yapılabilir?" sorusuna uzmanların verdiği cevaplara göre Türkiye'de bu konu üzerine son zamanlarda çalışıldığı ve ileriki dönemlerde gelişim göstereceği beklenmektedir. Ayrıca Türkiye'de animasyon sektörünün gelişmesi için okullarda daha fazla bölümlerin açılması ve animasyon filmlerinin çekilmesi gerektiği belirtilmektedir.

"Animasyon filmlerinin izlenmesinde toplumun demografik yapısı, eğitim durumu ve ekonomik unsurlar ne derece etkilidir?" sorusuna uzman kişilerin verdiği cevaplarda animasyon endüstrisinin ekonomik unsurlarla doğrudan, demografik ve eğitimle ilgili unsurlar ile de dolaylı olarak bağlantılı olduğu belirtilmektedir.

"Türkiye'de animasyon sinemasının geleceği hakkında ne düşünüyorsunuz. Türkiye'de Buz Devri ve Karlar Ülkesi gibi filmlerle mukayese edilecek Türk yapımı filmler yapılır mı?" sorusuna uzmanların verdiği cevaplarda başarılı filmlerin yapılması için sinema salonlarının alternatif olarak dijital platformlarda artması gerektiği belirtilmektedir. Ayrıca gelecek dönemlerde daha iyi filmler yapılacağı düşünülür.

"Animasyon filmlerinin yapım aşaması nasıl ilerliyor?" sorusuna uzman kişilerin verdiği cevaplarda animasyon filminin öncelikle tasarım-modelleme-texture-storyboard-seslendirme-animasyon-kaba kurgu- komposit ve müzik Fx aşamalarından oluştuğu belirtilmektedir.

"Bildiğimiz sinema filmleri gibi set ortamı var mı yoksa her şey bilgisayar üzerinde mi tasarlanıyor?" sorusuna uzman kişilerin verdiği cevaplarda animasyon filminin tekniğine göre değişiklik gösterse de genellikle set ortamından ziyade stüdyo ortamında gerçekleştirildiği belirtilmiştir.

Sonuç olarak uzman kişilerin verdiği bilgilerden hareketle Türkiye'de animasyon sinema endüstrisinin gelişmekte olduğu, filmlerin genellikle stüdyolarda yapıldığı, film yapım aşaması konusunda daha sistematik bir ilerleme kattetiği ve ileriki dönemlerde daha iyi filmler yapılacağı belirtilmektedir.

Psikolog Görüşlerine Yönelik Sonuç ve Tartışma:

"Animasyon filmleri çocukların gelişimi açısından ne derece bir öneme sahiptir?" sorusuna psikologların verdiği cevaplarda animasyon filmlerinin çocuklar üzerinde olumlu ve olumsuz etkiler bulunmakla beraber öğretici olduğunu ve kişisel gelişimlerine katkıda bulunduğu belirtilmiştir.

Animasyon filmleri çocukları psikolojik olarak nasıl etkiler, çocukların yaratıcılıklarını kaybettirir mi? sorusuna psikologların verdiği cevaplarda çocuklar aşırıya kaçmadığı sürece olumsuz bir etkisinin olmadığı belirtilmiştir.

Aile bireyleri çocuklarıyla ilgilenmediği zamanlarda (gözlemlerime dayalı) çocukların eline akıllı telefon vb. Verip onlara çizgi film veya animasyon filmi açıyorlar bu da çocukların o animasyon karakterleriyle bir bağ kurmalarına sebep oluyor bu durumu nasıl değerlendirirsiniz? sorusuna psikologların verdiği cevaplarda pedagogların çocuklar için uygun gördüğü filmlerin izlenmesinde herhangi bir sakınca olmadığı belirtilmiştir.

Psikologların verdiği bilgilerden hareketle animasyon filmlerinin aşırı izlenmesi halinde çocuklar üzerinde olumsuz etkilere sahip olacağı fakat bu filmlerin çocukların kişisel gelişimleri üzerinde olumlu etki bıraktığı da belirtilmektedir. Dolayısıyla pedagogların uygun gördüğü filmlerin izlenmesi tavsiye edilmektedir.

Tez konusuyla ilgili yapılan benzer çalışmalara da rastlanmaktadır. Bu çalışmalar şu şekilde özetlenebilir.

Şenler (2005) tarafından yapılan "Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları" adlı çalışmada animasyon endüstrisinin tarihi, animasyonda kullanılan teknikler ve animasyonun Türkiye'deki durumu hakkında bilgiler yer almaktadır. Çalışmada sonuç olarak Türkiye'de animasyona çok önem verilmediği sonuçlarına varılmıştır.

Bilirdönmez (2016) tarafından yapılan “2010 - 2015 Yılları Arası Animasyon Film Afişlerinin 3D Tekniği ile Uygulanması” adlı tez çalışmasında, animasyon konusu ile ilgili önemli bir çalışma yapıldığı görülmektedir. Çalışmada Amerikan film endüstrisinin yüksek bütçeli animasyon film afişlerinde 3D kullanımının özellikleri, yaygınlığı ve algılanabilirliğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Sonuç olarak bu çalışmada betimsel, yöntem bilimsel ve bilim kurumsal tasarımları oluşturarak gelecek kuşaklar ile bu alanda araştırma yapacak kişilere belge ve kaynak niteliğinde olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Hüsnüoğlu (2019) tarafından yapılan “Türkiye’de Sektörel Anlamda Animasyonun Durumu” adlı tez çalışmasında Türkiye'de sektörel anlamda animasyonun durumu ortaya konulması amaçlanmıştır. Animasyon film alanında uzmanlaşmış yönetmen bulunmaması, şirketlerin maddi sıkıntılarının, animasyon kalitesini etkilemesi, animasyon eğitimi veren üniversitelerin, animasyon sektörü ile bağlarının bulunmaması, animasyon alanındaki Türkçe kaynak sıkıntısı ve yazılımların pahalı olması gibi zorlukların olduğu anlatılmaktadır.

Gülşen (2020) tarafından yapılan “Türk Uzun Metrajlı Animasyon Sinemasının Ekonomi Politik Çözümlemesi” adlı tez çalışması animasyonun ekonomi ile olan ilişkisini ortaya koyma açısından önemlidir. Çalışmada amaç Türkiye'de animasyon bir endüstri midir, uzun metrajlı animasyon yapmakta yeterli miyiz sorularına cevap bulmaktır. Çalışmada sonuç olarak Türk animasyon sinemasının henüz gelişim aşamasında bir endüstri olduğu ortaya çıkmıştır.

Yentür (2021) tarafından yapılan “Animasyon ve Büyülü Gerçekçilik” adlı çalışmada da animasyonun gerçeklikle olan ilişkisi incelenmiştir. Klasik anlatıların dışında kalan büyülü gerçekçi anlatı modunun animasyon formuyla olan ilişkisini çözümlemeye çalışan bu araştırma, anlatısal animasyonun zengin ifade potansiyelini ortaya koymayı amaçlamıştır. Sonuç olarak bu çalışmada animasyon ve büyülü gerçekçi kurgu arasında güçlü bir uyumun bulunduğu ve tarih boyunca bu uyumun nasıl gerçekleştiği yapısal bir çerçevede ortaya konulmuştur.

Fırat (2021) tarafından yapılan “Dijital Çağda Bilgisayar Animasyonları Üzerine Bir İnceleme Pixar Evreni” adlı çalışmada ise Pixar animasyon stüdyolarının animasyon gelişim sürecine olan katkısı incelenmiştir. Çalışmanın sonucunda Pixar animasyon stüdyolarında üretilen uzun metrajlı animasyon filmlerinin teknik ve yaratıcı düzeylerde animasyon endüstrinin gelişmesi sürecinde önemli bir katkısı olduğu görülmüştür.

Yerli ve yabancı animasyon filmlerinin sosyo-kültürel ve teknolojk açıdan incelenmesi” isimli tez çalışmamızda yerli ve yabancı filmlerin mukayesesi yapılması açısından önem taşımaktadır. Buna benzer çalışmalar bulunmakla beraber bu açıdan inceleyen bir çalışmaya rastlanmamaktadır. Tüm bu bilgiler göz önüne alındığında sosyo-kültürel yapı ve teknolojik gelişmelerin animasyon endüstrisiyle ilişkili olduğu sonucuna varılmıştır.

6. ÖNERİLER

Her ülke kendi kültürünü anlatan animasyon filmler yapabilir. Bu filmlerin sayısı arttırılabilir

Türkiye'de çizgi filmlerin yayınlanmasından önemli rol oynayan TRT çocuk gibi kanalların içerisinde yer alan çizgi animasyon dizi ve film serileri diğer kanallarda da yapılabilir ve bu tür kanalların sayısı arttırılabilir.

Ortaöğretim ve Yüksek Öğretim kurumlarında animasyon sektörüne yönelik okulların sayısı ve bölümlerin sayısı arttırılabilir.

TRT Çocuk (Türkiye Radyo ve Televizyon) gibi çocuklar için eğitim ve öğretime katkı sağladığı düşünüldüğü için animasyon içerikli kanalların sayısı arttırılabilir.

KAYNAKLAR

Alıcı, B. (2019). *Türkiye'de modernleşme ve animasyon sineması*. Eğitim Yayınevi.

Arısal, C. A. (2018). *Animasyonun mekânsal gelişimi ve mekân tasarımında hareket algı ilişkisinin Japon animasyonu (anime) örnekleri ışığında eğitimdeki izdüşümünün analizi,* [Yayımlanmamış doktora tezi]. İstanbul Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

Aydın, H. (1998). *Kamerasız, senaryosuz sinema ve Norman mc Laren ve sinema*. (Hazırlayanlar: H. Sönmez. İ. Kabil. H. Aydın). 7.

Akören N. A., (2018). Çizgi film ve animasyon eğitiminde son eğilimleri, *Akademik Dergisi*, 2-5.

Aslan, E. (2015). *Keloğlan animasyon filmi örneğinde kültürel animasyon ve kültür ekonomisi,* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Gazi Üniversitesi.

Aygenç, F. (1990). *Kukla animasyon üzerine bir deneme çalışması,* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Hacettepe Üniversitesi.

Atan, U. (1995). *Animasyonun kültür aktarımındaki yeri,* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Konya Selçuk Üniversitesi.

Blair, P. (2018). *Animasyon yapım teknikleri.* (Çev. Muzaffer Kılıç). Es Yayınları.

Ceram C. W. (2007). *Sinemanın arkeolojisi*, Agora Kitaplığı.

Bilirdönmez, K. (2016). *2010 - 2015 yılları arası animasyon film afişlerinin 3d tekniği ile uygulanması,* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Antalya Akdeniz Üniversitesi.

Erol, E. D. (2013). Türkiye ve Avrupa birliği üyesi ülkelerin sosyoekonomik gelişmişlik düzeylerinin karşılaştırmalı analizi, *Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi*, 198-208.

Fırat, M. (2021). *Dijital çağda bilgisayar animasyonları üzerine bir inceleme: Pixar evreni,* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Altınbaş Üniversitesi.

Gümüştepe, Y. (2001). *Temel animasyon mantığı ve macromedia flash 5*, Türkmen Kitabevi.

Gülşen, Y. (2020). *Türk uzun metrajlı animasyon sinemasının ekonomi politik çözümlemesi*, [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Giresun Üniversitesi.

Göktepe, E. (2015). *Geçmişten günümüze hareketli görüntü ve Türkiye'de animasyonun gelişimi,* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Ticaret Üniversitesi.

Hünerli, S. (2005). *Canlandırma sineması üzerine,* Es Yayınları.

Hüsnüoğlu, M. A. (2019). *Türkiye'de sektörel anlamda animasyonun durumu,* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Gazi Üniversitesi.

Hoban, G. F. (2005). From Claymation To Slowmation: A Teaching Procedure To Develop Students' Science Understandings. *Teaching science,* 26.

Ilgaz, S. (1997). *Çizgi filmin temel ilkeleri ve yapım tekniği,* Leya Yayınevi.

Kırık, M. – Kozan, E. A. (2015). Üç boyutlu (3d) dijital animasyon teknolojisinin Tv yayıncılığında kullanımı, *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 292-311.

Kalyoncu, Z. Ö. ve Aslanyürek, M. (2016). Animasyonun sanatının farklı sektörlerde kullanımı ve endüstriyelleşme süreci, *Yaratıcı Endüstriler Uluslararası Tasarım Sempozyumu*, 202.

Kandiller, B. ve Velioğlu, A., (1996). *Reader at work* I, Orta Doğu Teknik Üniversitesi Yayınları.

Kalkan, F. (2014). *Animasyon sineması ve hayvan karakterleri.* Başka Yerler Yayınları.

Kozan, E. (2015). *Üç boyutlu dijital animasyon teknolojisinin tv yayıncılığında kullanımı: "sizinkiler-çatlak yumurtalar" ve "can" çizgi film örnekleri,* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Marmara Üniversitesi.

Kalkan, F. (2020). *Animasyon sinemasının yüz yılı,* KYD Yayıncılık.

MEB, (2014). *Eğlence hizmetleri animasyona hazırlık*. 15-25.

Onaran, A. Ş. (1999). *Türk sineması,* Kitle Yayınları.

Subaşı, M. ve Okumuş K. (2017). Bir araştırma yöntemi olarak durum araştırma yöntemi, *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,* 419-426.

Seldes, G. (1994). The lovely art: magic (güzel sanat: büyü). *Film theory and criticism.*

Şenler, F. (2005). Animasyon tarihi, teknikleri ve Türkiye'deki yansımaları, *Türkiyat Araştırmaları Dergisi,* 100-105.

Telotte J.P. (2010). Animating space from mickey to wall-e, *The University Press Of Kentucky*.

Türker, İ. H. (2011). *Canlandırmanın tarihçesi ve Türk canlandırma sanatı, resim – iş öğretmenliği,* 234.

Türker, H, İ. (2011). Canlandırmanın tarihçesi ve Türk canlandırma sanatı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 236.

Türk Dil Kurumu (TDK). (2019). "*animasyon*", Türk Dil Kurumu Yayınları.

Türün, C. (1989). *Türkiye'de canlandırma sineması bugünü ve geleceği ve sinema*, (Hazırlayanlar: H. Sönmez, İ. Kabil, H. Aydın). 10-19.

Uçarcan, Ç. (2010). 1970 *sonrasında Türk çizgi film sektörünün gelişmesi ve sorunlar*, [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi.

Ünver, T. (2002). *Bir popüler kültür ürünü: Pokemon,* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Gazi Üniversitesi.

Wells, P. (1998). *Understandinganimation*, Routledge, New York.

Yentür, H. (2021). *Animasyon ve büyülü gerçekçilik,* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Eskişehir Anadolu Üniversitesi.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

URL 1: www.tdk.gov.tr-animasyon-kelimesi (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 2: http://www.bebka.org.tr/admin/datas/yayin (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 3: https://tr.wikipedia.org/wiki/Kategori:AmerikDevletleri_animasyon_filmleri

URL 4: https://worldscholarshipforum.com/tr/animation-schools-canada/ (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 4/1: https://www.academix.com.tr/yurtdisinda-universite/vancouver-film-school

URL 5: https://www.bebka.org.tr (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 6: https://www.3d-bewegungswerkstatt.de (erişim tarihi: 22.12.2020)

URL 7: https://www.produzentenallianz.de/wp-content/uploads/2018/11/Animation-Made-In-Germany_2016.pdf (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 8: https://www.deutschland.de/tr/topic/kultur/iletisim-medyafilminden-fazlasi

URL 9: https://en.wikipedia.org/wiki/Annecy (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 10: http://cartoon-media.eu/cartoon-forum/cartoon-forum-2021.htm (erişim tarihi: 21.12.2020) URL 11: https://www.bebka.org.tr/ -animasyon-sektor-raporu-2017_(erişim tarihi:

21.12.2020)

URL 12: https://www.bebka.org.tr/ -animasyon-sektor- (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 13: https://www.sinefil.com/filmler/ispanya/animasyon (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 14: https://tr.wikipedia.org/wiki/Kategori:Japonya%27daki_animasyon_(erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 15: https://listelist.com/japon-animasyon-filmleri/ (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 16: https://www.bebka.org.tr (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 17: https://www.studyinuk-turkey.com (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 18: https://www.sinefil.com/filmler/ingiltere/animasyon (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 19: https://tr.wikipedia.org/wiki/Cemal_Nadir_G%C3%BCler (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 20: https://www.bebka.org.tr(erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 21: https://www.biyografya.com/biyografi/3443(erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 22: http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/dervispasin.html(erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 23: https://www.imdb.com/title/tt0416401/(erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 24: https://tr.wikipedia.org/animasyon/(erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 25: https://acikerisim.isikun.edu.tr/xmlui/bitstream/handle(erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 26: https://tr.wikipedia.org/wiki/Animasyon_filmleri(erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 27: http://vertigo.com.tr/animasyon-yapim-teknikleri/(erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 28: https://tr.wikipedia.org/wiki/Winsor_McCay(erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 29: https://tr.wikipedia.org/wiki/Winsor_McCay(erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 30: https://www.yeniakit.com.tr/kimdir/Walt_Disney(erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 31: https://tr.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 32: https://en.wikipedia.org/wiki/Max_Fleischer (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 32: https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/sinemada-ozel-efektler-1925-1940lar-ii-bolum (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 33: https://en.wikipedia.org/wiki/Ub_Iwerks (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 34: https://www.britannica.com/biography/Ub-Iwerks(erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 35: https://en.wikipedia.org/wiki/Warner_Bros (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 36: https://www.biyografi.info/bilgi/warner-brothers (erişim tarihi:21.12.2020)

URL 37: https://en.wikipedia.org/wiki/Norman_M._Klein (erişim tarihi:21.12.2020)

URL 38: http://www.kotukediserafettinfilmi.com/ (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 39: https://tr.wikipedia.org/wiki/Allah%24%B100u (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 40: https://boxofficeturkiye.com/film/allah-in-sadik-kulu-barla--2011171 (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 41: https://boxofficeturkiye.com.office-turkiye-ozel-gise-rekortmeni (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 42: https://boxofficeturkiye.com/film/kral-sakir-korsanlar-diyari--2014857 (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL43: http://www.beyazperde.com/filmler/film-271428/ (erişim tarihi: 21.12.2020)

URL 44: https://www.cnnturk.com/fotogaleri/ekonomi/dunya/ulkelere-gore-aylik-net-kazanclar?page=10 (erişim tarihi: 13.03.2021)

RESİM KAYNAKÇASI

URL-1: https://www.ilgilibirbilgi.com/frankenweenie

URL-2: https://tr.depositphotos.com/vector-images/animasyon-karakter.html

URL-3: http://mickey.disney.com.au/donald

URL-4: https://www.penguin.com.au/books/creativity-inc-9780593070109

URL-5: https://www.donanimhaber.com/disney-buz-devri-animasyonunu-yapan-blue-sky-studyosu-nu-kapatiyor--129953?147869477

URL-6: https://www.rottentomatoes.com/m/monsters_inc

URL-7: https://tr.wikipedia.org/wiki/K%C3%B6fte_Ya%C4%9Fmuru

URL-10: http://www.beyazperde.com/filmler/film-255548/

URL-11: https://www.amazon.com/Maya-Bee-Jacki-Weaver/dp/B00XVPBSJS

URL-8: https://www.drantgame.com/

URL-9: https://www.gobelins-school.com/annecy-international-animation-film-festival-whole-programme-gobelins

URL-10: http://cartoon-media.eu/cartoon-forum/cartoon-forum-2021.htm

URL-11: https://ugurfilm.com/tout-en-haut-du-monde/

URL-12: https://tr.pinterest.com/pin/705868941581757225/

URL-13: https://www.imdb.com/title/tt1235830/

URL-14: https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/sight-short-films-osamu-tezuka

URL-15: http://www.beyazperde.com/filmler/film-52143/

URL-16: https://www.sinefil.com/title/9yo852n

URL-17: https://www.filmmodu.org/valiant-turkce-dublaj-izle

URL-18: https://www.youtube.com/watch?v=BBCUf9RR7Y8

URL-19: http://birgunbiryerde.modern-karikaturun-kurucusu-cemal-nadir.html

URL-20: https://tr.wikipedia.org/wiki/Evvel_Zaman_%C4%B0%C3%A7inde

URL-21: https://www.hayalperdesi.net/haber/gundem/2910-1-amentu-gemisi-nasil-yurudu.aspx

URL-22: https://disney.fandom.com/wiki/Hercules_(character)

URL-23: https://www.trthaber.com/trtden-haberler/trt-cocuk-12-yasini-kutluyor-168.html

URL-24: http://www.sinematurk.com/film/52057-iksir-dedemin-sirri

URL-25: http://www.turkcewiki.org/wiki/Bilgisayar_animasyonu

URL-26: https://tr.depositphotos.com/stock-footage/ghost-dance-cartoon.html

URL-27: https://abainnolab.com/sanal-ortamda-3-boyutlu-tasarim-ve-modelleme-surecleri/

URL-28: https://www.instructables.com/Make-A-Stop-Motion-Animation-For-Beginners/

URL-29: https://tr.wikipedia.org/wiki/Winsor_McCay

URL-30:https://www.thesun.co.uk/tvandshowbiz/2304983/walt-disney-films-death-body-cryogenically-frozen/

URL-31: https://www.imdb.com/name/nm0281502/

URL-32:https://www.walmart.com/ip/Disney-Editions-Deluxe-Walt-Disney-s-Ultimate-Inventor-The-Genius-of-Ub-Iwerks-Hardcover/709995844

URL-33: https://boxofficeturkiye.com/haber/2015-warner-bros-pictures-filmleri--27

URL-34: https://www.versobooks.com/books/602-seven-minutes

URL-35: https://tr.pinterest.com/pin/550142910706303216/

URL-36: http://www.animasyongastesi.com/kotuden-iyiye-pixar-filmleri/

URL-37: https://www.videosanat.com/2d-3d-animasyon-yapma-konusunda-en-iyi-5-program/

URL-38: https://www.youtube.com/watch?v=9QGaRczW4Vg

URL-39: http://redit.tv.tr/pt-portfolio/animasyon-yapimi/

URL-40: http://www.kotukediserafettinfilmi.com/

URL-41:http://www.beyazperde.com/filmler/film-198596/

URL-42:http://www.beyazperde.com/filmler/film-251075/

URL-43:http://www.beyazperde.com/filmler/film-273707/

URL-44: https://bitcointalk.org/index.php?topic=5213161.0

URL-45: http://www.beyazperde.com/filmler/film-277092/

URL-46: https://www.facebook.com/renklibalik/

URL-47: https://tr.wikipedia.org/wiki/Can%C4%B1m_Karde%C5%9Fim_Benim

URL-48: https://tr.wikipedia.org/wiki/F%C4%B1r%C4%B1ldak_Ailesi

URL-49:http://www.beyazperde.com/filmler/film-279749/

URL-50:http://www.beyazperde.com/filmler/film-221093/

URL-51:http://www.beyazperde.com/filmler/film-171198/

URL-52: https://tr.wikipedia.org/wiki/Kay%C4%B1p_Bal%C4%B1k_Nemo

URL-53: https://tr.wikipedia.org/wiki/K%C3%B6fte_Ya%C4%9Fmuru

URL-54: https://cocuklasinema.com/film-detay/koydeki-panik-51

URL-55: https://www.imdb.com/title/tt0978762/

URL-56: https://tr.wikipedia.org/wiki/Persepolis_(film)

URL-57: http://www.beyazperde.com/filmler/film-35784/

URL-58: https://tr.pinterest.com/pin/302233824964001851/

URL-59: http://www.beyazperde.com/filmler/film-10862/

URL-60: https://www.dunya.com/ekonomi/asgari-ucretin-300-dolarin-altinda-kalacagi-kesinlesti-haberi-643007